BULMACA FİLMLER

Sinema Dizisi

Warren Buckland

SAY

Warren Buckland

BULMACA FİLMLER

SAY

Bulmaca Filmler

Çağdaş Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı

Bulmaca Filmler

Çağdaş Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı

Editör
Warren Buckland

İngilizceden çeviren:
Caner Turan

say

Say Yayınları
Sinema Dizisi

Bulmaca Filmler / Warren Buckland
Özgün adı: *Puzzle Films, Complex Storytelling Contemporary in Cinema*

© 2009, Blackwell Publishing Ltd
Editoryal çalışma ve planlama hariç © 2009, Warren Buckland

Tüm hakları saklıdır. Bu çevirinin esas alındığı İngilizce edisyon Blackwell Publishing Limited tarafından yayımlanmıştır. Çevirinin doğruluğundan yalnızca Say Yayınları sorumludur, Blackwell Publishing Limited bu konuda sorumlu tutulamaz. Bu kitabın hiçbir bölümü orijinal telif hakları sahibi olan Blackwell Publishing Limited'dan yazılı izin alınmaksızın çoğaltılamaz.

Türkçe yayın hakları © Say Yayınları
Bu eserin tüm hakları saklıdır. Yayınevinden yazılı izin alınmaksızın kısmen veya tamamen alıntı yapılamaz, hiçbir şekilde kopyalanamaz, çoğaltılamaz ve yayımlanamaz.

ISBN 978-605-02-0393-6
Sertifika no: 10962

İngilizceden çeviren: Caner Turan
Yayın koordinatörü: Levent Çeviker
Sayfa düzeni: Tülay Malkoç
Kapak uygulama: Artemis İren

Baskı: Lord Matbaacılık ve Kâğıtçılık
Topkapı/İstanbul
Tel.: (0212) 674 93 54
Matbaa sertifika no: 22858

1. baskı: Say Yayınları, 2015

Say Yayınları
Ankara Cad. 22/12 • TR-34110 Sirkeci-İstanbul
Telefon: (0212) 512 21 58 • Faks: (0212) 512 50 80
www.sayyayincilik.com • e-posta: say@sayyayincilik.com
www.facebook.com/sayyayinlari • www.twitter.com/sayyayinlari

Genel Dağıtım: Say Dağıtım Ltd. Şti.
Ankara Cad. 22/4 • TR-34110 Sirkeci-İstanbul
Telefon: (0212) 528 17 54 • Faks: (0212) 512 50 80
internet satış: www.saykitap.com • e-posta: dagitim@saykitap.com

İÇİNDEKİLER

Çevirenin Önsözü 9
Giriş 11

1 Akıl-Oyunu Sineması
Thomas Elsaesser 29

2 *Kayıp Otoban*'ın Anlaşılması
Warren Buckland 71

3 "Twist Körlüğü": *Altıncı His*'e İlk Bakışta İlk İzlenimin, Tetiklemenin, Tasarının ve Yeniden Kurulan Belleğin Rolü
Daniel Barratt 97

4 Zorlaştırılan Anlatı Kavrayışı: *Memento*'da Film Biçimi ve Bellek Araçları
Stefano Ghislotti 127

5 "Tatminsiz Zaman" Anlatısı: Charlie Kaufman'ın Senaryoları
Chris Dzialo 151

6 Tempo ve Örtüşme: *Koş Lola Koş*'ta Zaman, Mekân ve Karakter Öznelliği
Michael Wedel 181

7 *Kirli İşler* ve Karmaşık Anlatının Etiği
Allan Cameron - Sean Cubitt 211

8 Birlikte Mutlu Muyuz? *2046* ve *Aşk Zamanı*'nda Genel Melezlik
Gary Bettinson 233

9 Gerilim Türünü Diriltmek: Lou Ye'nin *Suzhou Nehri* ve *Mor Kelebek*'i
Yunda Eddie Feng 261

10 Hong Sangsoo'nun *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'ündeki Pragmatik Poetika
Marshall Deutelbaum 283

11 Anlatı Karmaşasında Yol Arayışı: *İhtiyar Delikanlı*'da Yeni ve Eski
Eleftheria Thanouli 301

Katkıda Bulunanlar 321
Dizin 325

Edward Branigan'a,

Çevirenin Önsözü

Bu kitap, Aristoteles'in *Poetika*'sında ortaya koyduğu mimetik, klasik ve hatta karmaşık olay örgüsü anlatım biçimlerini bir kenara bırakıp, günlük hayatın gitgide daha da parçalı hale gelmiş yapısına ve deneyimlerdeki belirsiz ve şaşırtıcı bilişsel süreçlere ayna tutacak şekilde kronolojik tersine dönmeler ve uzam-zamansal sıçramalar, oynamalar, twistler ve sarmallarla alternatif anlatım yolları arayan çağdaş sinemadaki karmaşık öykü anlatıcılığı üzerine alanında uzman kişilerce yazılan film analizlerinden ve okumalarından oluşmaktadır. Bu anlamda yeniden okuması yapılan her bir film, ilgi duyan herkes için birer bulmacaya, dönüp dönüp yeniden yaşanacak eşsiz birer deneyime dönüşecektir.

Kitapta yer alan film okumalarını daha iyi takip edebilmek ve bu deneyimin tadına daha iyi varabilmek için, okumalar sırasında bahsi geçen filmleri izlemenin, "bir kez daha" yeniden izlemenin faydalı olacağına inanıyoruz. Böylece kitap, görsel ve yazılı bir bütünsellik içinde ve disiplinlerarası bir yapıyla sizi daha farklı bir şekilde kuşatacaktır.

Tam da bu noktada, makalelere konu olan filmlerin hem orijinal hem de Türkçe sürümünde kullanılan isimlerini olabildiğince birlikte vermeye çalıştık. Bu şekilde filmlerin tanınmasıyla ilgili doğabilecek olası yanlış anlamaları önlemeyi amaçladık. *Mise-en-abîme* ve *mise-en-scène* gibi bazı kalıplaşmış Fransızca sözcükleri ve söz öbeklerini oldukları gibi bırakmaya gayret ederek, hem anlam kaybını minimuma indirmeye çalıştık, hem de terimlerin edebiyatta, resimde ve öteki görsel

sanatlarda işaret ettiği kompozisyon biçimine ve tekniğine atıfta bulunarak sinema sanatının zenginliğini ve diğer disiplinlerle ilişkisini ortaya sermeyi düşündük.

Bulmaca Filmler'i Türkçe olarak yayınlama özverisini gösteren ve kitabın çevirmeni olarak bu süreçte bizzat rol almamı sağlayan Say Yayınları'nın değerli sahibine ve diğer mensuplarına, özellikle çeviri süresince çeşitli sebeplerle iletişim içinde bulunduğum ve çevirinin daha iyi ve anlaşılır hale gelmesine katkıda bulunan Derya Önder'e içtenlikle teşekkür ederim. Son olarak beslendiğimiz benzer yabancı dil geleneğinden dolayı çokça fikir alışverişinde bulunduğum, manevi desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, yeri geldiğinde belki de kendi önceliklerini askıya alarak benimle günler geceler boyunca uykusuz gözlerle ancak açık bir zihinle çevrilecek cümleleri tartışan ve sabırla öneriler getiren, hayatımdaki güzel kadın Yeliz Tümkaya'ya sonsuz teşekkürlerimi bir borç bilirim.

İstanbul, Kasım 2014
Caner Turan

Giriş: Bulmaca Olay Örgüleri

Warren Buckland

Bütün kültürlerde insanlar başkalarının öykülerine ilgi duyarak ve kendi öykülerini oluşturarak kendi deneyimlerini ve kimliklerini anlarlar. Fakat yeni medyanın hükmettiği günümüz kültüründe, deneyimler gittikçe belirsiz ve parçalı hale dönüşmüşlerdir; buna ilişkin olarak da bu deneyimleri temsil etmeye çalışan öyküler anlaşılmaz ve karmaşık bir hal almışlardır. Bu karmaşık öyküler, folk-psikolojik anlama yollarını tersine çevirir ve bunun yerine genellikle rahatsız edici ve travmatik olarak kodlanan yeni deneyimleri ve kimlikleri radikal bir biçimde temsil ederler.

Bu kitap, çağdaş sinemadaki bu yeni öykü anlatıcılığı çağının etkilerini araştırır. 1990'lardan beri klasik öykü anlatıcılığı tekniklerini reddeden ve onun yerine karmaşık öykü-anlatıcılığını getiren popüler bir film döngüsü olan "Çağdaş Bulmaca Filmler"i belirleyerek analiz eder. Bu girişin ilk kısmında, bulmaca filmlerin Aristoteles'in karmaşıklık anlayışının ötesine nasıl gittiğine dikkat çekmeden önce Aristoteles'in *Poetika*'sındaki "karmaşık olay örgüsü" kavramını inceliyorum. Diğer çalışmalar, bu filmleri, öykü-anlatıcılığına "benzer olan"dan, öykü anlatıcılığından "uzak olan"a şeklinde akıp giden bir dizi içinde konumlandırarak belirler ve analiz eder (bkz. Eig [2003], Staiger'deki [ed. 2006][1] makaleler, Bordwell [2002, 2006, s. 72-103], Branigan [2006] ve Denby [2007]). Aynı şekilde Jan Simons da Lars von Trier'in

filmlerini analiz etmek için karmaşıklık ve oyun kuramını kullanmıştır (Simons 2007).

David Bordwell'in *Film Futures* (2002) adlı kitabı bu çalışmaların temsilcisi niteliğindedir. Bordwell, karmaşık öykü anlatıcılığından Aristoteles'in olay örgüsü kavramı altında bahseder. Bu, en başta ihtilafsız bir şey gibi görünebilir çünkü Aristoteles hem yalın hem de karmaşık öykü yapılarını belirtir [*Poetics* (Poetika), 10. Kısım].[2] Ancak ben bu kitapta, bulmaca filmlerdeki karmaşıklığın Aristoteles'in karmaşık öykü anlayışının tamamen ötesine geçtiğini iddia ediyorum.

Aristoteles'e göre, bütün şiirsel sanatlar mimesisin veya taklidin genel ilkelerinden açığa çıkar. "Olay örgüsü", taklit edilen olayların "düzenlenmesi"dir. Bir olay örgüsünün başarılı olması için, seçtiği, birleştirdiği ve düzenlediği olaylar olumsal ve rasgele (Aristoteles'e göre bütün öykü yapılarının en kötüsü olan epizodik öykülerde durum böyledir) olmaktan ziyade mümkün ve hatta zorunlu görülmelidir. Olabilirlik ve zorunluluk, mimesisin ve klasisizmin temelini oluşturur.

Yalın olay örgüleri mimetiktir (ve bu yüzden de klasiktir) çünkü olaylar bir giriş (hareketin başlangıcı), gelişme (hareketin karmaşık bir hale dönüşmesini içerme) ve sonuç (karmaşıklaşan hareketin bir çözüme kavuşmasını belirtme) şeklinde organize edilen ve birleştirilen tek, sürekli bir hareket içinde düzenlenir. İzleyiciler bu tarz bir öyküyü kolayca anlayabilirler.

Aristoteles, karmaşık öyküleri "tersine dönme" ve "tanıma" özellikleri eklenmiş yalın öyküler olarak tanımlar [*Poetics* (Poetika), 11. Kısım]. Bir tersine dönme (özellikle iyi talihin tersine dönüşü), bir karakterin (özellikle ana kahramanın) durumuna ve izleyicinin beklentilerine aykırı düşen bir eylem veya olaydır. Kahraman, hiç beklenmedik bir anda kendisi için öngörülemeyen ve büyük sonuçlar doğuran trajik bir hata yapar. Tanıma ise kahramanın bir tersine dön-

meye maruz kaldığını keşfettiği ânı işaret eder. Aristoteles'e göre şayet bir öykü tanımanın ve tersine dönmenin ikisini de aynı anda bünyesinde barındırırsa çok daha güçlü hale gelir. Oedipus'un babasını öldürdüğünü ve annesiyle evlendiğini keşfettiği an, drama tarihinde bir karakterin başına gelen farkına varmanın ve talihin ters dönüşünün nihai ânıdır.

Tersine dönme ve tanıma, olay örgüsüne yeni bir nedensellik çizgisi sunar: Karakterlerin harekete geçirdiği ve onların neden olduğu eylemlerin ve olayların yanında, karakterlerden ayrı olarak öykünün ek bir nedensellik çizgisi de vardır. Tersine dönme ve tanıma, karakterler tarafından açık bir biçimde gerçekleştirilmez; karakterlere dayatılır ve onların yazgılarını radikal bir biçimde değişime uğratır. Aristoteles'e göre, tersine dönmeyi ve tanımayı sunan ek bir ikinci nedensellik çizgisi, karmaşık öyküyü karmaşık yapan şeydir.

Fakat Aristoteles için, karmaşık olay örgüleri *hâlâ* klasik, mimetik ve bütündür çünkü tersine dönme ve tanıma sonuçta mümkün ve zorunlu görünen bir hale getirilir. Bu, tanımanın ve tersine dönmenin neden olduğu büyük yarılmadan dolayı çelişkili görünebilir. Aristoteles'in uslamlamasını anlamak için, "karmaşık"la neyi kastettiğini soruşturmamız gerekiyor.

Aristoteles'in karmaşık için kullandığı kavram, tam anlamıyla "birbirine karıştırılan" anlamına gelen *peplegmenos*tur. Başarılı bir karmaşık öyküde, ikinci nedensellik çizgisi (tanımayı ve tersine dönmeyi sunar) birinciyle, karakterlerin öyküsüyle karıştırılır. "Birbirine karıştırma" kavramıyla Aristoteles'in anladığı şey şudur, ilk olarak ikinci öykü kahramanın yazgısını radikal bir biçimde değiştirmek suretiyle birinciyi bozarken, ikinci olay örgüsü nihayetinde daha önce tersine dönmenin ve tanımanın mümkün ve hatta zorunlu hareketler olarak göründüğü bütün, klasik olay örgüsünün nedeni olarak birinciyle birleştirilir. Oedipus'un tanıması ve tersine dönmesi sonuçta kaçınılmaz, kendi öyküsündeki zorunlu bir kısım olarak görülür (zaten dramanın başında

kâhin, Oedipus'un kötü talihini tahmin etmiştir). Bir kez onun kötü talihini zorunlu bir olay örgüsü olarak kavradığımızda, kötü talihli karaktere karşı acıma ve korku hissederiz. Bu duygular seyircide katarsise yol açan bir tepki uyandırır.

"Karmaşık" kavramının *Bulmaca Filmler: Çağdaş Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı*'ndaki kullanımı Aristoteles'in *peplegmenos* kavramının ötesine gider. "Bulmaca olay örgüsü"nün karmaşık olay örgüsünden sonra gelen üçüncü bir olay örgüsü türü olduğunu söyleyebilirim. Bulmaca bir olay örgüsü, olayların düzenlenişinin yalnızca karmaşık değil, anlaşılması zor ve kafa karıştırıcı olması anlamında karmakarışıktır; olaylar yalnızca birbirine karıştırılmış değildir, *birbirine dolanmıştır da.*

Bulmaca filmler düşünüldüğünde, Bordwell karmaşık, çoklu olay çizgilerini yeniden tek, bütün bir klasik olay örgüsünün içine dokuma noktasında Aristoteles'i izler. Yalnızca bulmaca filmler için Aristoteles'in klasisizmi altına kolayca dahil edebileceği ek bir nitelik –öykünün gidişatını çatallandırmayı– düşünür:

> Bu çatallanan filmler, folk-psikolojik çıkarımlara neden olur ve hemen anlaşılmak için tasarlanır. (2002, s. 91)

> [Çatallanan filmlerde] anlatı şekli mecburen tek bir önemli olayı vurgular ve onun *kaçınılmaz* etkilerinin haritasını çizer. (92; vurgu eklenmiştir)

> [Çatallanan öyküler] olayların alternatif ama yekpare seyrini gösterir – ki bunu kendi yaşamımızda hayal etmek ve ekranda takip etmek oldukça kolaydır. (92; vurgu eklenmiştir)

> [Çatallanan filmler] art arda gelen olayları zaman, uzam ve nedensellik bakımından en makul şekilde birbirine

> bağlamak için zaten bizde var olan vasıflara, bilhassa yetilere başvururlar. (96; vurgu eklenmiştir)

Thomas Elsaesser (bu kitapta) Bordwell'in argümanının sonucunun şu olduğunu söyler, "normal-ötesi özelliklere normal açıklamalar yapılır ve anlatılara kendi 'uygun' işlevleri iade edilir."

Edward Branigan'ın, Bordwell'in çalışmasına dair tartışmasında dikkat çektiği şey: "Daha radikal çatallanan film türleri hayal etmenin mümkün olabileceği"dir (2002, s. 106-7). Branigan, Bordwell'in tartıştığı daha katı çatallanan filmleri, çoklu taslağı olan filmler olarak adlandırdığı daha radikal filmlerden ayırır.[3]

Bordwell'in çatallaşan-olay örgüsü düşüncesi bana 1960'lardaki üretken biçimcilerin karmaşık edebiyatı yalın cümlelerle ve dönüşümcü kurallarla tarif etme (yani, indirgeme) denemelerini hatırlatır. Noam Chomsky'nin dönüşümlü üretimsel dil bilgisini takip eden Richard Ohnmann (1969), dönüşümcü kuralları, dilbilgisel parçaları yeniden düzenleme, birleştirme, ekleme ve silme yoluyla yeni bir cümle türeten bir cümlenin manipülasyonları olarak tanımlar:

> Bir cümlenin karmaşıklığı, geçirdiği genel dönüşümlerin ürünü olduğu için, cümlenin parçalarına ayrılması ve (o sırada) geçirdiği genel dönüşümler onun karmaşıklığının bir ifadesi olacaktır (1969, s. 139)

Daha basit bir dille, karmaşık bir cümle, bir veya daha fazla yalın cümleden ve buna ek dönüşümcü kurallardan oluşur. Bu yüzden bu modelde karmaşık bir cümle, yalın cümleler ve karmaşık cümleler türetmek üzere bu yalın cümleleri birleştiren dönüşümcü kurallar açısından ele alınır ve anlaşılır.

Ohmann, William Faulkner'in "Ayı" öyküsünden (buraya yalnızca ilk üç satırını alıyorum) 10 satır analiz eder:

> [...] McCaslin'in yiyeceğin, malzemelerin ve her sonbaharda çekirdekleri çıkarılıp satılan pamuktan yapılmış olarak geri dönen gereçlerin dışarıya doğru ağır ağır akışını kaydettiği hesap defterlerinin üzerinde durduğu raf ve rafın üzerinde durduğu masa...(Ohmann, s. 141)

Ohmann, Faulkner'in buradaki pasajının baskın olarak yalın cümleler ve üç tane dönüşümcü kuraldan oluştuğunu söyler: İlgilendirme cümlesi dönüşümü (relative clauses); bağlaç dönüşümü; ve karşılaştırmalı dönüşüm (141-2). Ohmann, dönüşümcü kuralları yok ederek Faulkner'in pasajını yalın cümlelere indirger:

> [...] masa. Raf masanın üzerindeydi. Hesap defterleri rafın üzerinde duruyordu. Hesap defterleri eskiydi. McCaslin hesap defterlerine yiyeceğin akışını kaydetti. McCaslin hesap defterlerine malzemelerin akışını kaydetti. McCaslin hesap defterlerine gereçlerin akışını kaydetti. Akış her sonbahar pamuk olarak geri döndü. Pamuk yapılırdı. Pamuğun çekirdekleri çıkarılırdı. Pamuk satılırdı. (Ohmann, s. 142)

Ohmann'ın Faulkner'e ait pasajı yeniden yazışında bir eksikliğin olduğunu düşünmeden edemiyorum – ve yalnızca dönüşümcü kurallara atıf yapmıyorum. Fakat Ohmann, Faulkner'in Hemingway'e çok benzediğini iddia eder; sadece Hemingway'in kullandığından birkaç tane fazla dönüşümcü kural kullanır.

Bordwell, çatallanan/çok taslaklı/bulmaca filmlerle bağlantılı olarak Ohmann'ınkine benzer şeyler dener. Kararlılıklarını ve bağdaşıklıklarını korumak için bu filmleri klasik çerçeveye indirger – ama karmaşık ve şaşırtıcı olmaya devam etmelerini sağlayarak. Mesela *Memento*'yu nasıl okuduğuna bakınız (2006, s. 78-80). Bordwell, filmi klasik paradigmaya uydurmak isterken, anlatısını ve izleyicinin deneyimini

önemsemez. Mesela, *Memento* aslında "klasik dört-kısım düzenini" içeriyor olabilir (2006, s. 80) fakat filmin sunumu bu düzenin mantığını belirsizleştirir. Ve bir film (fazlalık gibi) klasik normlara uymadığı zaman, Bordwell yönetmenin yolunu şaşırdığını düşünür: "Şayet karmaşık öykü anlatıcılığı yüksek bir fazlalık talep ediyorsa, Lynch [*Kayıp Otoban* ve *Mulholland Çıkmazı*'nda] görevini ihmal etmiştir" (2006, s. 89).

Bu kitabın öncülü, çatallanan-çok taslaklı-bulmaca filmlerin çoğunluğunun, klasik, bütünsel mimetik olay örgüsünün sınırlarını bariz bir biçimde ihlal ettikleridir. Bulmaca filmler, klasik-olmayan eylemleri ve olayları oynayan klasik-olmayan karakterlerden oluşur. Bulmaca film, post-klasik bir sinemasal temsil biçimi ve mimesisle sınırlanmayacak bir deneyim inşa eder.

Örneğin, *Kayıp Otoban*'da (1997) (bu kitapta sahne sahne analiz ettiğim bir film), Fred Madison'ın aynı anda evinin dışında *ve* içinde konumlandığı son kısmı klasik mimesis, olabilirlik veya zorunluluk kavramları kapsamına dahil etmek imkânsızdır. Bu eylem (ve filmdeki diğer pek çok eylem) tamamıyla şaşırtıcıdır çünkü imkânsız şeylerdir. *Koş Lola Koş*'un (1998) üç alternatifli olay örgüsü, herhangi bir mimesis ve zorunluluk biçimini bozuma uğratır; film, (tıpkı geleneksel mimetik öyküde alışılagelen) tek bir olabilirlikten ziyade üç alternatifli ihtimallerin farkına vardığını ve onu cisimleştirdiğini kabul ettiğimizde olabilirlik kavramı kapsamına dahil edilebilir. Michael Wedel bu kitapta *Koş Lola Koş*'u analiz ediyor ve Bordwell'in çatallanan-öykü argümanını tartışıyor. *Altıncı His*'te (1999), Dr. Malcolm Crowe'un filmin sonunda 2. sahneden sonraki süreçte hep ölü olduğunun farkına varması ilk başta Arsitoteles'in anlayışında standart bir tanıma anıyla örtüşüyormuş gibi görünür. Ancak, bu tanıma seyircinin katarsizmi hissetmesine değil de filmin yönetmeni Shyamalan'ın seyirciyi "oyuna getirdiği" anlamının çıkmasına neden olur. Daniel Barratt bu kitapta onun film analizine

dair bir soru ortaya atar: Bir yönetmen nasıl olur da izleyicinin filmdeki anlatıda var olan sürprize "kör" kalmasını sağlar? İzleyicileri, katarsizmi hissettikleri ilk seyirlerinden uzaklaşmalarından ziyade, filmi yeniden izlemek için tekrar sinemalara çeken şey filmdeki sürprizdir. Ve *Memento*'nun (2000) (Stefano Ghislotti'nin bu kitapta analiz ettiği bir film) geriye dönüşlü devinimi, Leonard'ın kısa-süreli hafızasını kaybedişini taklit ettiğinin öne sürülmesiyle –çünkü iki dakika önce ne olduğunu hatırlayamaz, bu yüzden de (en başta) izleyici de iki dakika önce ne olduğunu bilmez– kısmen mümkün olsa da, bu mimetik okuma sonrasında çöker çünkü Leonard (ne geçmişe ne de geleceğe dair) herhangi bir hafıza iyileşmesi göstermezken, izleyici yavaş yavaş öykünün gelecekte nelere kadir olacağına dair bir bellek oluşturur. Bu yüzden karakterin öyküsüyle ikincil öykü arasında bir uzlaşı ve karışma yoktur. Ayrıca, Leonard asla bir ters dönüş veya vahiy deneyimlemez – veya, şayet deneyimlerse, onu hemen unutur ve bir kâğıda not etmesi genellikle açığa kavuşturmaktan ziyade karıştırmamasını sağlar (tıpkı Teddy cinayetinin gösterdiği gibi, çünkü onun "o kişi" olduğundan şüpheliyizdir).

Bulmaca öyküler nasıl Aristoteles'in karmaşık öykü tanımının ötesine geçer? Bu kitaptaki kısımlar, bulmaca filmlerin lineer olmadığını, zaman döngüsüne sahip olduklarını ve parçalı uzam-zamansal gerçeklikleri olduğunu gösterir. Bu filmler farklı gerçeklik katmanları arasındaki sınırları bulanıklaştırır, boşluklarla, yanılsamalarla, labirentvari yapılarla, belirsizliklerle ve belirgin tesadüflerle delik deşik edilirler. Şizofren, hafızasını yitirmiş, güven vermeyen anlatıcıları veya ölü karakterleriyle meşhurdurlar (fakat biz bunun farkına varmayız –veya onlar farkında değildirler–). Neticede bulmaca filmlerin karmaşıklığı iki katmanda gerçekleşir: Öykü ve öyküleme. Basit veya karmaşık *öykünün* (narrative) karmaşık *anlatımına* (plot, narration) vurgu yapar.

"Bulmaca film" kavramı, geleneksel film yapım pratiklerini kat eden bir film yapım biçimine verilen isimdir ki bu pratiklerin hepsini tanımlamak gittikçe zorlaşıyor: Sözde Amerikan "bağımsız" sineması, Avrupa ve Uluslararası sanat filmi ve belli bazı avangart film yapım biçimleri. Bu kitap, bu pratikleri, yeniden tanımlamaya çalışmak yerine karmaşık öykü anlatıcılığı ortak paydasında bir araya getirir. Elbette her filmin çeşitliliği bu "bir aradalık" halinden daha ağır basar. Bu kitap, karmaşık öykü anlatıcılığının yaygın olduğu üç film üretim merkezini araştırır: Kuzey Amerika, Avrupa ve Asya.

Kısımların Özeti

Bulmaca Filmler'e desteğini sunan birçok kişi kendi seçtikleri bulmaca filmlere kılavuzluk etmesi için David Bordwell'in *Narration in the Fiction Film* (1985) adlı çalışmasını kullanır. Kısımları özetlemeye geçmeden önce kısaca kuramının genel hatlarını çizeceğim.

Bordwell, çatallanan filmler hakkında yazmaya başlamadan önce şema, ipucu ve çıkarım kavramlarını kullanarak bilişsel bir anlama kuramı geliştirmiştir. Bu teori sadece klasik filmlerle sınırlı değildir; bu kitaba katkıda bulunanların gösterdikleri gibi, bulmaca filmleri de içine dahil etmek noktasında yeterince esnektir.[4] İzleyici, Bilişsel bilimcilerin kendi özünde tamamlanmamış olarak koyutladıkları bir filmi izlerken, şemalar kullanarak onu daha tutarlı bir zihinsel temsil içinde düzenler. Şemalar verideki ipuçlarıyla aktive olurlar. Filmdeki boşluklar en açık ipuçlarıdır çünkü onlar sadece izleyicinin doldurması gereken eksik verilerdir. Filmler boşlukları doldurmaları için izleyicilerin çıkarımlar yapmalarına olanak veren ipuçları sunar.[5] Bir film öyküsü anlaşıldığında, belirli bir şema çıkarımlarımızı yönlendirir – Aristoteles temelli kanonik öykü formatı:

> Hemen hemen tüm öykü-anlama araştırmacıları en yaygın şablon yapısının "kanonik" bir öykü formatı olarak ifade edilebileceğinde hemfikirdirler, bu şöyle bir şeydir: Çerçevenin ve karakterlerin sunumu, durumun ortaya serilişi, karmaşıklaşan eylem, birbirini takip eden olaylar, sonuç, son. (Bordwell 1985, s. 35)

Bir film ilerlerken, izleyiciler olayları ve hareketleri, olay örgüsünün düzenlendiği şekilde deneyimler (veya Bordwell'in Rus Biçimcileri takiben *syuzhet* olarak adlandırdığı şey). Öykü veya *syuzhet*, olayların ekranda nasıl temsil edildiklerine atıf yapmaları oranında öyküleme aşamasına aittir. İzleyiciler olayları yeniden düzenler, bağlantılarını netleştirir ve bir sıraya sokarlar; böyle yaparak, yavaş yavaş bir öykü (veya *fabula*) kurarlar. İşte bu, olup biten *şeyin* öykü katmanıdır.

Filmin öyküsü, izleyicinin film deneyimi boyunca kurduğu zihinsel bir temsil olduğu için, öykü devamlı değişim halindedir ve bunu da izleyicinin sürekli olarak yeni çıkarımlar üretmesine, var olan hipotezleri güçlendirmesine ve var olan çıkarımları terk etmesine borçludur. Bir film bilerek izleyicinin yanlış çıkarımlar yapmasına neden olabilir veya bilerek kanonik öykü formatına kafa tutabilir: "Şayet film kanonik öykü formatında değilse, izleyici beklentilerini değiştirmeli ve tereddüt etse dahi önündeki şeye dair yeni açıklamalar getirmelidir" (Bordwell 1985, s. 36). Bu yeniden düzenleme süreci, tam da izleyicinin bulmaca filmleri izlerken takınması gereken tavırdır.

Bordwell "ateist" bir anlatıbilimcidir (narratologist) çünkü süre giden olayları kontrol eden dışsal bir "orkestra şefi" rolünü tanımaz. Diğer bir deyişle, (öyküye dışsal olan) dışsal öykü kişilerinin varlığını koyutlamaz: "Her filme bir anlatıcı veya örtük bir fail vermek, antropomorfik bir kurguda boyun eğmektir... [Bu strateji] klasik iletişim diyagramında temel-

lenen öyküleme sürecini sahiplenir: Göndericiden alıcıya bir mesaj geçer" (Bordwell 1985, s. 62). Bordwell bu iletişim modeli yerine anlatımın "bir mesajın bir alıcısının olduğunu varsaydığını ama göndericiyi varsaymadığını" söyler (Bordwell 1985, s. 62).

Edward Branigan'ın bilişsel anlatı modeli (1992) filmin hem bir göndericisini hem de alıcısını –aslında anlatıcıyı, karakterleri ve öyküdeki bakış açısının sahibi olanları içeren birçok göndericiyi ve alıcıyı– varsayar. İzleyiciler karakterleri öykü katmanında var olan failler olarak anlarlar; bu yüzden karakter, öyküdeki olayları bizzat deneyimleyen ve eyleyen ve öykünün içinde harekete geçirilen bir faildir. Öykü içindeki deneyimleri sonrasında izleyicilere aktarılan bir karakter, öyküdeki bakış açısının sahibine dönüşür.

Branigan, her biri bir karakterin deneyimlerinin farklı katmanlarını temsil eden iki tür odaklanmadan bahseder: Bir karakterin öyküdeki olaylara karşı görsel ve duyusal farkındalığını temsil eden dışsal odaklanma (izleyici, karakterin gördüğü şeyi görür fakat öyküdeki karakterin konumundan değil; daha ziyade karakterin ilgi duyduğu şeyi paylaşır); ve bir karakterin özel ve öznel deneyimlerini temsil eden içsel odaklanma.

Karakterlerin ve öyküdeki bakış açısının sahibinin tersine, öyküde anlatıcılar yoktur; onlar bunun dışında, anlatım katmanındadırlar. Bu, öykünün biçimini ve yönünü etkileyebildikleri anlamına gelir.

Bu ayrımı temel alarak kontrol eden failler ve üzerinde çalıştığı katman(lar) bakımından, bir öyküdeki herhangi bir kareyi etiketleyebilir ve tespit edebiliriz.

Thomas Elsaesser'in "Akıl-Oyunu Film"i bulmaca filmlerle –akıl-oyunu filmlerle– belirgin bir şekilde örtüşen filmler kategorisinin ufuk açıcı ve geniş kapsamlı tarihsel ve kuramsal bir görünümünü sunar. Aslında, kuramsal –anlatıbilimsel– bir bakış açısından bulmaca filmlerin akıl-oyunu

filmler olduğunu iddia edebiliriz. Elsaesser kendini tek bir bakış açısına hapsetmez; bunun yerine akıl-oyunu filmi çoklu ve çeşitli ayrık karakterlerini tespit etmek için farklı bakış açılarından –sadece anlatıbilim açısından değil, aynı zamanda psikoloji ve psikopatoloji, tarih ve politika açısından da– inceler. Akıl-oyunu filmlerin "yalnızca gençlerin kimlik bunalımlarına, cinselliğe, cinsiyete, oedipal aileye dair olağan (çeşitlilikte) meselelere değil, aynı zamanda epistemolojik (bildiğimiz şeyi nasıl bildiğimize dair) problemlere ve insan bilinçliliğine, zihne ve beyne, çoklu gerçekliklere ve olası dünyalara odaklanan felsefi araştırma alanı türlerinde temel nitelik taşıyan ontolojik şüphelere (diğer dünyalara ve zihinlere) işaret ettiğine" dikkat çeker. Benzer şekilde, akıl-oyunu filmlerin "izleyicileri, klasik özümseme kuramlarıyla örtülmeyen bir tavır içinde kapsadığını ve içine kattığını" düşünür.

Geri kalan kısımlar anlatıbilimsel bir bakış açısından akıl-oyunu/bulmaca filme (veya küçük film grubuna) odaklanır. Konuyla ilgili yazılarımdan biri olan "*Kayıp Otoban*'ı Anlamak"ta David Lynch'in *Kayıp Otoban*' filmini, karmaşık, şaşırtıcı ve merak uyandırıcı öykü anlatıcılığı stratejilerine odaklanarak sahne sahne analiz etmek için Bordwell'in ve yanı sıra Branigan'ın bilişsel anlatı kuramlarını kullanıyorum.

Daniel Barrett, "'Twist Körlüğü': Altıncı His'e İlk Bakışta Önceliğin, Tetiklemenin, Tasarının ve Yeniden Kurulan Hafızanın Rolü" başlıklı yazısında, M. Night Shyamalam'ın *Altıncı His* filmini ilk defa görenlerin neden filmin anlatısındaki şaşırtmacaya "kör" kaldıklarını izah etmek için film çalışmalarına ilgi, öncelik, tetikleme, yeniden kurulan hafıza ve değişen körlük gibi kavramları içeren yeni bir bilişsel kavramlar serisi kazandırır/.

Stefano Ghislotti'nin "Zorlaştırılan Anlatı Anlayışı: *Memento*'da Film Biçimi ve Bellek Araçları" adlı yazısı çoğu kişi tara-

fından arketip bulmaca film olarak düşünülen *Memento*'nun (Christoper Nolan)– ilerleyen, gerileyen, hikâye edilen ve parçalı öykü konularının ardındaki eşsiz düzenleyici ilkeleri inceler. Ghislotti, özellikle zamanın ve nedenselliğin tersine çevrildiği orijinal temsili ve mevcut DVD'si ile özel DVD sürümünde sunulan alternatif kronolojik versiyonu arasındaki deneyimsel farka odaklanır.

Chris Dzialo sinemanın kendisinde değersizleştirilmiş ve meşru biçimi olarak senaryo üzerine çalışır. Charlie Kaufman'ın yazdığı "Tersyüz" (Adaptation, 2002) ve "Sil Baştan" (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004) senaryolarını inceler ve onların belirsiz ve kararsız zaman anlatımlarının altını çizer. Bir taraftan bir değişken olarak zamanın üstesinden gelme arzusu, diğer taraftan da anlatımsal netlik ile tasarımsal zamanın dönüşü olmayan doğası arasında var olan bir gerilimi saptar. Bu tür öykü anlatım biçimini "tatminsiz zaman" anlatımı olarak adlandırır.

Michael Wedel, *Koş Lola Koş* (Lola rennt) filminin anlatımını analiz eder ve onun "somutlaşan öznelliğin, uzam-zamansal aralıkların ve ayrı-konuları olan deneyimlerin merkez problemleri etrafında dönen geçici lineerliği ve döngüselliği, eylemi ve nedenselliği, hareketi ve dolaşımı yeniden tasarladığını" düşünür. Wedel,– sesin ve müziğin filmde farklı daha karmaşık ve çelişkili bir mantık kurduğunu düşünse de bunların yarattığı sinematik ritme odaklanarak, Bordwell'in "Film Futures" adlı makalesinde yaptığı *Koş Lola Koş* okumasının oldukça genişletilmiş bir halini sunuyor.

Allan Cameron ve Sean Cubitt, filmin ahlakının yoğun anlatısıyla nasıl sunulduğunu analiz etmeye ve ahlakı ve anlatıyı tersten kurmaya başlamadan önce Andrew Lau'nun *Kirli İşler* (Internal Affairs, 2002-2003) üçlemesini Scott Bukatman'ın final sahnesi kavramı bağlamında tartışarak, iki ana karakterin (Yan ve Ming) birbirlerini kendi hakikatleri pahasına reddettiklerine dikkat çekerler. Yazarlar filmin anlatısının

ve ahlakının izleyiciyi ne şekilde yönlendirdiğini tartışarak konuyu kapatırlar.

Gary Bettinson, Won Kar Wai'nin *2046* (2004) ve *Aşk Zamanı* (In the Mood for Love, 2000) filmleriyle hem türün geleneklerini hem de anlatımsal geleneği etkilediğini ifade ediyor. *Aşk Zamanı* boşluklar, güvenilmez ipuçları ve yavaşlatma içeren bir öykü yaratarak melodramla detektif türünü bağdaştırırken *2046*, izleyicinin kafasını karıştırarak ve onu şaşırtarak melodramla bilimkurguyu birleştirir.

Yunda Eddie Feng, Lou Ye'nin *Suzhou Nehri* (Suzhou River, 2000) ve *Mor Kelebek* (Purple Butterfly, 2003) filmlerinin Hitchcock'un gerilim filmlerinin karmaşık öykü anlatıcılığıyla gerilim filmi formatını birleştiren yeni bir biçim olduğunu iddia ederek, doğrusal olmamayı ve "saldırgan" görsel biçimi, Lou'nun karmaşık öykü anlatıcılığı tekniğindeki unsurları olarak alıyor. *Suzhou Nehri*, görülmeyen bir karakter-anlatıcının görüntüsüyle yönetmenin görüntüsü arasındaki sınırı bulanıklaştırır. Daha spesifik bir söylemle, film fırsat buldukça kasten, görülmeyen öykü anlatıcısına odaklanmış çekimleriyle (onun kamerasıyla) yönetmenin odaklanmamış objektif çekimlerini birbirine karıştırır. Feng, bu iki tür çekimi yalnızca filmi bir kez baştan sona izledikten sonra geriye dönük olarak ayırt edebileceğimizi söyler. *Mor Kelebek*, içsel ile dışsal öyküyü birleştirmez, ancak sergileme kıtlığı öyküyü anlamaları ve mevcut boşlukları doldurmaları için izleyiciyi filme aktif olarak katılmaya cesaretlendirir.

Marshall Deutelbaum, "Hong Sangsoo'nun *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün* (The Day a Pig Fell into a Well, 1996) filmindeki Pragmatik Poetik" başlıklı makalesinde Sangsoo'nun çok-öykülü çok-karakterli ilk filmini inceler. Deutelbaum, filmin dört yazar tarafından yazılan ve her biri bir karakterin bir gün boyunca deneyimlediklerini anlatan dört senaryonun birleştirilmesiyle oluştuğunu belirtir. Sangsoo, karakterleri birbirine bağlayan tek bir öykü yaratmak için bu senaryoları

revize etmiştir ancak bunu yaparken dört olay örgüsünü tek, tutarlı mimetik bir olay örgüsüne indirgemez. Deutelbaum, eleştirmenlerin zamansal doğrusallığın gizlediği görüşlerine katılmayarak, filmin zamansallığı işaret eden karmaşık ve direk olmayan tarzını, geleneksel (ve mimetik) çok örgülü/çok karakterli bir Hollywood filmi olan *Çarpışma*'yla (2004) karşılaştırarak inceler.

Eleftheria Thanouli, Bordwell'in bilişsel kuramını Park Chanwook'un *İhtiyar Delikanlı* (Old Boy, 2003) filmini analiz etmek için kullanır. "Bir filmi diğer kültürlere neyin götürdüğünü veya neyin 'dönüştürdüğünü", "'zaten filme alınmış' bir çağda bir film yapımcısının nasıl orijinal olabileceğini?" ve hepsinden önemlisi "bu artan küreselleşme çağında Hollywood sinemasıyla ulusal sinema arasındaki gerilimin nasıl çözülebileceğini" sorgular. Bu kitaba katkı sunan birçok kişi gibi, o da bir defa izledikten sonra yeniden filmin üzerinden gidilmesi, "şaşırtıcı bir anlatım" yoluyla taşınan "şaşırtıcı bir öyküde" var olan karakterler arasındaki bağlantının iki defa kontrol edilmesi gerektiğini düşünür. Fakat çelişkili bir biçimde, hâlâ da filmin ilk izleyişte ulaşılabilir ve anlaşılabilir kaldığını iddia eder. Yaptığı film analizi, bu çelişkili izleme deneyiminin yaratıldığı biçimi izah etmeye çalışır.

Bu kitap olduğundan üç kat daha uzun yazılabilirdi. Aşağıda, 1990'lardan beri çekilen ve her biri klasik öykü-anlatıcılığına "benzer olan"dan klasik öykü anlatıcılığından "uzak olan"a doğru akıp giden bir dizi içinde (belki de sırasıyla *Rastlantının Böylesi* (Sliding Doors) bir uçta, *Inland Empire* öteki uçta olacak şekilde) konumlanan bulmaca filmlerin bir listesi var. Her birinin analizi, çağdaş bulmaca film fenomenine yeni bir bakış ekleyecektir:

21 Gram (2003), *Aç Gözünü* (1997), *Boş Ev* (2004), *Chungking Ekspres* (1994), *Denizci* (1999), *Donny Darko* (2001), *Dövüş Kulübü* (1999), *Gerçeğe Çağrı* (1990), *Gitme* (2005), *Go* (1999), *Inland Empire* (2006), *John Malkovich Olmak* (1999), *Kapsül*

(2004), *Karanlık Şehir* (1998), *Kelebek Etkisi* (2004), *Kör Talih* (1981 / 1987'de gösterime girdi), *Matrix* (1999), *Mulholland Çıkmazı* (2001), *Oh!, Soojung*! (Virgin Stripped Bare by Her Bachelors, 2000), *Olağan Şüpheliler* (1995), *Oyun* (1997), *Paramparça Aşklar ve Köpekler* (2000), *Rastlantının Böylesi* (1998), *Saatler* (2002), *Sıradışı* (2007), *Ucuz Roman* (1994), *Tierra* (1996), *Time Code* (2000), *Vanilla Sky* (2001) ve *Yi ge zi tou de dan sheng* (Too Many Ways to be No. 1, 1997).

Notlar

1. Staiger'in kitabı, bu kitap henüz hazırlık aşamasındayken basılmıştır. Temaların, konuların ve terminolojinin kısmen örtüşmesi, çağdaş sinemadaki karmaşık öykü anlatıcılığının ilksel özelliklerini saptamaya duyulan ortak bir ilgiyi işaret eder.
2. Aristoteles'in aşağıdaki tartışmasını Jaskolowska'ya (2004) borçluyuz.
3. Bordwell, "çoklu taslağa sahip öyküler" terimini makalesinin sonunda kullanır fakat Branigan'dan farklı bir şekilde tanımlar. Bordwell'e göre, "çoklu taslaklar" "çatallanan-öyküler"e alternatif bir terimken, Branigan'a göre "çatallanan-öyküler" "çoklu taslaklar"ın katı bir alt kümesidir.
4. Eleftheria Thanouli de bu noktayı kendi post-klasik anlatı tarifinde tartışır.
5. Boşluklar ve çıkarımlar pek çok şekilde gelir. Geçici ve kalıcı; kibirli ve bastırılmış; yayılmış ve odaklanmış boşluklar vardır. Bunlar seyircinin merak etmesini ve çıkarımlarını askıda bırakmasını sağlar; farklı olabilirlik katmanları olan çıkarımlar; ya ayrıcalıklı ya da ayrıcalıklı olmayan çıkarımlar ve filmin mikro ve makro katmanlarında işleyen çıkarımlar. Bkz. Meir Sternberg (1978) ve Bordwell (1985).

Bibliyografya

Aristotle, 1987. *Poetics* (çev. R. Janko). Indianapolis: Hackett Publishing.

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film.* Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, D. 2002. "Film futures." *SubStance*, 97: 88-104.

Bordwell, D. 2006. *The Way Hollywood Tells It: Stories and Style in Modern Movies.* Berkeley: University of California Press.

Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film.* New York: Routledge.

Branigan, E. 2002. "Nearly true: Forking paths, forking interpretations. A response to David Bordwell's 'Film futures'". *SubStance*, 97: 105-14.

Denby, D. 2007. "The new disorder: Adventures in film narrative." *The New Yorker*, March 3.

Eig, J. 2003. "A beautiful mind (fuck): Hollywood structures of identity." *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 46.http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/text.html (Mart 1, 2007 tarihli).

Jaskolowska, J. I. 2004. "Aristotle's *Poetics*: Reason, necessity, and plot." PhD Tezi, The Catholic University of America, Washington, DC.

Ohmann, R. 1969. "Generative grammars and the concept of literary style," G. A. Love ve M. Payne (ed.) içinde, *Contemporary Essays on Style: Rhetoric, Linguistics, and Criticism.* Glenview, IL: Scott, Foresman and Company. (İlk defa 1964'te yayınlandı.)

Simons, J. 2007. *Playing the Waves: Lars von Trier's Game Cinema.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Staiger, J. (ed.) 2006. "Complex narratives." Special issue of *Film Criticism*, 31, 1/2. Şu isimlerin makaleleriyle birlikte; Charles Ramírez Berg, Elliot Panek, Michael Z. Newman, Walter Metz, Hsuan L. Hsu, Robert Davis ve Riccardo de los Rois.

Sternberg, M. 1978. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction.* Bloomington: Indiana University Press.

Thanouli, E. 2006. "Post-classical narration: A new paradigm in contemporary cinema", *New Review of Film and Television Studies*, 4, 3:183-96.

1
Akıl-Oyunu Sineması

Thomas Elsaesser

Oyunlar Oynamak

Lars Von Trier'in *Emret Patronum* (The Boss of It All) adlı filmi 2006'nın Kasım ayında gösterime girdi. Film, şirketin satışını gerçekleştirmek için "her şeyin patronu"ymuş gibi yapması amacıyla başarısız bir aktör kiralayan bir IT şirketinin müdürüyle ilgili bir komedidir. Von Trier, "Lookeyler" adı verilen ve filmin içeriğinden bağımsız olarak filme eklenmiş beş ile yedi arasında görsel nesnenin var olduğunu duyurmuştur: "Normal bir izleyici için [onlar] sadece bir kusur veya hatadır. Ancak ötekiler için [onlar] çözülmesi gereken birer bilmecedir. Tüm "Lookeyler" eşsiz bir sistem tarafından deşifre edilebilirler. [...] Bu, filmlerle oynanan temel bir akıl-oyunudur" (Brown 2006). Von Trier, tüm "Lookeyler"i bulan ve oluşturulduğu kuralları açığa çıkaran ilk izleyiciyi ödüllendireceğini söylemiştir.

"Filmlerle oynanan akıl-oyunu" yalnızca şaşırtıcı detayları ve izlemesi eğlenceli olduğu kadar zihni-zorlayıcı da olduğu için değil, aynı zamanda ana akım Hollywood, bağımsız, *auteur* film ve uluslararası sanat sinemasının doğal sınırlarını kat ediyor gibi görünmesinden dolayı da gittikçe bizzat kafa bulandırıcı bulduğum bir film grubuna çok rahatça dahil edilir. Bu hususta yalnız olmadığımı fark ettim: Kafamdaki film-

lere genelde azınlıkta kalan bir izleyici kitlesi ilgi duyarken, bu ilgilenme hali kendini "kült" izleyenler olarak ifşa eder. İzleyiciler, filmin yarattığı dünyaya tutkuyla dahil olabilirler – karakterlerin iç dünyalarına ve geçmişlerine odaklanır, bir sahnenin önemsiz ayrıntılarında uzmanlaşırlar veya bir olayın imkânsızlığını açıklamakta ehlileşirler. Sinema izleyicilerine ulaşmadan önce, filmlerin birçoğu, kendi online hayran topluluklarını ve imdb sitesinde kendi forumlarını oluşturmuşlardır. Film eleştirmenleri, farklı alanlardan uzmanlar ve hatta sosyal yorumcular ve buna takılan trend-takipçileri de söyledikleri ilginç şeylerle yargıda bulunurlar. Diğer farklar gibi, ortadaki bu yaygın ama her türden ilgi de beni filmlerin bir tür veya alt-tür olup olmadıklarını sorgulama noktasında kararsız bırakıyor. Onları çağdaş sinemada bir fenomen veya belki de –François Truffaut'a saygıyla– "belirli bir tür eğilim" olarak düşünmeyi tercih edebilirim. Fakat bu şayet bir eğilimse, yalnızca tek yönlü bir eğilim değildir ve peki, eğer bir fenomense, neyin göstergesidir?

İlk önce akıl-oyunu sinemasının genel tanımını verelim. "Oyunlar oynayan" filmleri kapsar ve bunu iki katmanda yapar: Bir karakterle kendi bilgisi dışında oyunlar oynanan veya bu oyunları oynayanın (genelde çok zalimce ve hatta ölümcül oyunlardır) kim olduğunu bilmediği ve o karakterle oyunlar oynayan filmler vardır: Jonathan Demme'nin *Kuzuların Sessizliği* (Silence of the Lambs, 1991) filminde seri katil "Buffalo Bill" polisle (ve yakaladığı kadınlarla) oyun oynar ve Hannibal Lecter Clarice Starling'le (ve sonunda Clarice onunla) oyun oynar. David Fincher'in *Yedi* (Seven, 1995) filminde başka bir seri katil olan John Doe, Brad Pitt'in canlandırdığı çaylak polisle oyun oynar. Fincher'in *Oyun* (The Game, 1997) filminde Michael Douglas (muhtemelen kendi abisi tarafından) oyun oynanan kişidir. Peter Weir'in *Truman Show* (1998) filminde, filme ismini veren ana kahraman Truman, kendi dışındaki herkesin bir oyunun, gizlice düzenlenen bir

televizyon şovunun parçası olduğu bir yaşama sahiptir. Sonrasında, seyirciyle oyunların oynandığı filmler vardır çünkü belli bazı önemli bilgiler saklanır veya belirsiz bir biçimde sunulur: Bryan Singer'in *Olağan Şüpheliler* (The Usual Suspects, 1995), Fincher'in *Dövüş Kulübü* (Fight Club, 1999), Christopher Nolan'ın *Memento* (2000), John Woo'nun *Hesaplaşma* (Paycheck, 2003), John Maybury'nin *Çıldırış* (The Jacket, 2005), David Lynch'in *Kayıp Otoban* (Lost Highway, 1997) ve *Mulholland Çıkmazı* (Mulholland Drive, 2001) adlı filmleri bu kategoridedir. Tıpkı M. Night Shyamalan'ın *Altıncı His* (The Sixth Sense, 1999) ve Alejandro Amenábar'ın *Diğerleri* (The Others, 2001) filmlerindeki gibi, bilgi hem karakterlerden hem de seyirciden saklanabilir ki Sam Mendes'in *Amerikan Güzeli* (American Beauty, 1999) filminden alıntı yaparsak başkarakterler zaten "ölmüşlerdir ancak bunu henüz bilmiyorlar"dır. Bazen oyunun "sahipleri" kendilerini ifşa ederler (*Truman Show*, *Yedi*) fakat genelde bunu yapmazlar ve bazı zamanlar tıpkı Spike Jonze/Charlie Kaufmann'ın *John Malkovich Olmak* (1999), sonraki *Tersyüz* (Adaptation, 2002) filminde yer alan hipokondriyak* yazarda veya Nolan'ın *Prestij* (2006) filmindeki iki sihirbazda olduğu gibi kukla efendi kendi oyununda kilitlenir.

Akıl-oyunu eğiliminin öteki filmleriyse "akla" vurgu yaparlar: Akıl durumları uç noktada, kararsız veya patolojik olan başkarakterleri oynatırlar; ancak vaka çalışması örneği olmak yerine, görme biçimleri, diğer karakterlerle münasebetleri ve "dünyadaki varlıkları" normal olarak sunulur. Filmler bir kez daha izleyicinin (ve karakterlerin) gerçeklik algısıyla "oyun oynar": Görünüşte eşit geçerliliği olan fakat sonuçta uyumsuz "gerçeklikler"den veya "çoklu evrenler"den birini seçmek zorundadırlar: Ron Howard'ın *Akıl Oyunları*

* Patolojik bir rahatsızlığı olmadığı halde psikolojik açıdan büyük hastalıkları olduğuna inanan kişi. Halk arasında bu tip kişilere "hastalık hastası" denilir. (Çev. n.)

(A Beautiful Mind, 2001) filmi, David Cronenberg'in *Örümcek* (Spider, 2002), Richard Kelly'nin *Donnie Darko* (2001) veya Wachowski Kardeşler'in *Matrix* (1999) filmleri gibi. Richard Linklater'ın *Hayata Uyanmak* (Waking Life, 2001), Shane Carruth'un *Kapsül* (Primer, 2004), Michael Gondry/ Charlie Kaufmann'ın *Sil Baştan* (2004), Cameron Crowe'un, Amenábar'ın *Aç Gözünü* (Abre Los Ojos, 1997) filminin yeni bir versiyonu olan *Vanilla Sky* (2001) ve Peter Howitt'in *Rastlantının Böylesi* (1998) filmi gibi filmlerde bilincin ve hafızanın doğası, diğer zihinlerin gerçekliği ve mümkün/paralel dünyaların varlığı meseleleri aynı şekilde tartışılır.

Son iki başlık, eğilimin Hollywood yönetmenleriyle ve Kuzey Amerikalı yönetmenlerle sınırlı kalmadığını gösterir. Farklı derecelerde ve ne şaşırtıcıdır ki bazen farklı yollarla, "akıl-oyunu" filmleri Almanya'da, Danimarka'da, Britanya'da, İspanya'da, Güney Kore'de, Hong Kong'da ve Japonya'da yapılmaktadır: Tom Tykwer'in *Koş Lola Koş* (1998), Lars von Trier'in *Dalgaları Aşmak* (Breaking the Waves, 1996), Julio Medem'in *Tierra* (Earth, 1996), Pedro Almodovar'ın *Konuş Onunla* (Talk to Her, 2002), Kim ki Duk'un *Boş Ev* (2004), Wong Kar-wai'nin *Chungking Ekspres* (1994), *Aşk Zamanı* (2000) ve *2046* (2004) filmleri. Park Chan-wook'un *İhtiyar Delikanlı* (2003), Michael Haneke'nin *Ölümcül Oyunlar* (Funny Games, 1997), *Bilinmeyen Kod* (Code Inconnu, 2000) ve *Saklı* (Caché, 2005) filmleri, intikama ve suçluluğa dair sado-mazoşist akıntılarıyla, bazıları bu kitapta tartışılan ve analiz edilen filmlere dahil edilirler.

Birçok akıl-oyunu filminin, korku filmi (*Kuzuların Sessizliği*), bilim-kurgu [*Matrix*, (eXistenz, 1999)], gençlik filmi (*Donnie Darko*), zamanda yolculuk filmleri (Köy, 2004) ve film-noir (*Kayıp Otoban, Memento*) tarzlarıyla yakınlıkları varken, yalnızca gençlerin kimlik-bunalımlarına, cinselliğe, cinsiyete, oedipal aileye dair olağan (tür) meselelere değil, aynı zamanda epistemolojik problemlere ve insan bilinçli-

liğine, zihne ve beyne, çoklu gerçekliklere ve olası dünyalara odaklanan felsefi araştırma alanı türlerinde temel olan ontolojik şüphelere (diğer dünyalara, diğer zihinlere dair) de işaret ederler.

Ancak akıl-oyunu filmlerin tek öncelikli özelliği, izleyicinin kafasını bulandırma ve karıştırma keyfidir; özenle saklanmış veya tamamen gizlenmiş bilgilerin ötesinde, olay örgüsünde çok sık sürprizler ve şaşırtıcı sonlar mevcuttur. Diğer bir özellik, genelde izleyicilerin "onlarla oynanması"na çok aldırış etmemeleridir: Tam tersine, zor bir durumla karşı karşıya kalmak isterler. Seyircilerin bir bulmacanın içerisine daldıkları veya onlar için bazı "akıl ve göz tuzakları"nın ortaya çıktığı gerçeği, tüm deneyim "bir anlam ifade ediyor" olsa da seyircilerin –von Trier'in "Lookeyler"i gibi– garip nesnelerle veya kafa karıştırıcı "anlam ifade etmeyen" detaylarla karşılaştıkları gerçeği, izleyicilerin kendi dünyalarıyla ilgili bir fenomenle uğraşıyor olduklarına kanıt teşkil edebilir. Bu yüzden akıl-oyunu filmler yalnızca türü değil, aynı zamanda yönetmen imzasını (tanınmış *auteur*lerin belirgin oluşlarına) ve (Avrupa-Doğu Asya-Amerikan bağımsızlar üçgeninin ayırt edilmesine) rağmen ulusal sinemayı da aşarlar. Şayet semptomatik bir okuma yapılırsa, verilen tepkiler açısından düşünüldüğünde, bundaki kazanç yeni izleyici-katılımlı ve yeni izleyici-yönelimli biçimlerdir (buradaki "yeni", farkın ayırıcı bir işareti olarak işlev görmesine rağmen: Akıl-oyunu sinemasının soykütüğü, Akira Kurosawa, Alain Resnais ve Ingmar Bergman gibi yönetmenlerin elinden çıkan 1950'lerin/1960'ların "sanat sineması" filmlerini olduğu kadar Fritz Lang, Luis Buñuel, Alfred Hitchcock ve Orson Welles gibi sürprizin, askıda bırakmanın ve geç anlatımın saygıdeğer ustalarını da içerir).

Bu noktada, akıl-oyunu sineması, geleneksel "kuşkunun askıda bırakılması" veya izleyicinin "röntgenci," "şahit," "gözlemci" olduğu klasik konumların ve onların sinematik rejim-

leri ve tekniklerinin (bakış açısı çekimi, "teğel," sınırlı/her şeyi bilen anlatı, "varlığı fark edilmeyen gözlemci" şeffaflığı, uzun çekimle/alan derinliğiyle sahneye koyma) artık uygun, zorlayıcı ve yeterince meydan okuyucu olmaması anlamında izleyici-film ilişkisindeki bir "krizin" göstergesi olarak görülebilirdi. İzleyici-yönelimli "kurumsal sinema" deneylerinin teknolojik, ekonomik ve nüfussal değişimleri dikkate alışı ilk olamaz. Mesela, Lars von Trier'in "Lookeyler"i ve izleyiciyi doğru tahminlerinden dolayı ödüllendirme fikri, farklı, daha doğrudan bir katılım biçimini artırmak için kasti bir şekilde film izlemeyi televizyondaki oyun-gösterileriyle karıştırır: Telefonla katılabilinen programların sinematik versiyonu. Fakat bunun öncesinde, 1910'ların ortalarında sözde "cazibe sineması"nın "bütünleşen anlatı sineması"na yol verdiği iddia edildiğinde, Alman yönetmen Joe May, ipuçlarının sonunda ifşa edilmeksizin kurgulandığı detektif sinemasının bir alt-türü olarak (Danimarka esinli) moda haline gelen başarılı bir "Preisratselfilme" veya "ödüllü-bulmaca-film" türü başlatmıştır. Ödüller onları saptayan izleyicilere sunulmuştur (Pehla 1991).

Öte yandan, "erken" sinemadan "klasik" sinemaya olan geçişin ötesinde, izleyici-yönelimli sinemada (en azından ana akım sinemada) köklü değişimler göreceli olarak nadirdi ve genellikle jenerik olarak kodlanırlardı (komedi ve müzikal, Western veya katil filmlerinde çok yaygın olmayan ön sahnelemeye ve direk yönelime izin verilmişti). Şayet akıl-oyunu filmler gerçekten de izleyici-yönelimli ve izleyici-katılımlı filmlerdeki bu değişikliklerin habercileriyse, "kurumsal sinema"nın altında yatan dönüşümler sanırım buna bağlı olarak önem arz edebilir. Bunlardan bazıları kendilerini dijitalleşmenin getirdiği değişiklikler gibi sunarlar fakat belki de ilk önce bazı alternatif tanımlar ve açıklamalar getirmemiz gerekir.

Genel Motiflerin Bir Listesi

Bir adım geriye gidelim: Akıl-oyunu filmlerde neler oluyor? Ne tür hikâyeler anlatırlar, ne tür karakterleri temsil ederler ve *şimdilerde* neden daha popüler olmak zorundalar? Bu, tipik durumların kapsamlı bir listesi olmasa da akıl-oyunu filmlerin en sık dile gelen özelliklerini, bir harita veya yönlendirici motifler şeklinde sıralayalım:

1. Bir ana karakter, taşıdığı anlam veya sonuçları onu alıp götüren olayların içine girer veya onlara şahit olur. Karakterle beraber film de sorar: Tam olarak ne oldu? Şayet lineer bir ilerlemenin bütünüyle ters dönüşü yoksa neden-sonucun askıya alınma hali vardır (*Memento, Donnie Darko, Kayıp Otoban*).
2. Bir ana karakter, gerçeklik ve onun hayali arasındaki farkla ilgili aldatılmış veya kafası karıştırılmış gözükür fakat bu iç dünyanın bir karakterin iyice altı çizilmiş "öznel" bir bakış açısı haline gelmesinden ziyade, gerçekle hayal edilen, gerçekle taklit edilen, gerçekle manipüle edilen arasında, ne görsel hafıza ne de gerçeğe benzeme açısından algılanabilir bir fark vardır. Bir eleştirmenin söylediği gibi: *Matrix, Karanlık Şehir* (Dark City, 1998) ve *Truman Show* gibi filmlerde "başkarakterin gerçekliği sorgulamasına neden olan ağır sürprizler vardır. Söylenen gerçeklik sadece bir simülasyondan, komplocu bir simülasyondan ibarettir" (Sankey 2001).
3. Bir ana karakterin sadece hayalinde bir arkadaşı, akıl hocası veya yardımcısı vardır (*Dövüş Kulübü, Akıl Oyunları, Donnie Darko, Kayıp Otoban*).
4. Bir ana karakter kendi kendine şunu sormalı: "Ben kimim ve benim gerçekliğim ne?" [Philip K. Dick'ten uyarlanan *Bıçak Sırtı* (Blade Runner, 1982)], [*Gerçeğe Çağrı*, (Total yRecall, 1990)], *Hesaplaşma* ve *Azınlık Raporu* (Minority Report, 2002) ve hatta "ben hâlâ yaşıyor

muyum yoksa ölü müyüm" [*Şeytan Çıkmazı* (Angel Heart, 1987), *Dehşetin Nefesi* (Jacob's Ladder,1990), *Altıncı His, Diğerleri*).

5. Kahraman sadece farklı dünyaları birbirlerinden ayıramama noktasında değildir: Genellikle o ve hatta izleyici, filmde ansızın anlatının ve öykünün yanlış bir bilişsel ve algısal öncüle dayandığı açığa çıkana kadar paralel evrenlerin varlığının bile farkında değildirler (*Dövüş Kulübü, Altıncı His, Akıl Oyunları*). Anlatıda öyle köklü değişimlerin olduğu, zeminin izleyicinin ayakları altından çekildiği nokta, hayranlardan biri tarafından şöyle yorumlanır: "Bu büyük, sulu, kafa-patlatıcı, aman-tanrım-her-şey-nasıl-da-değişti hissini istersiniz," buna başka bir blog yazarı şöyle karşılık vermiştir: "Evet – ancak *Altıncı His*'teki 'aman-tanrım-her-şey-nasıl-da-değişti' hissi, şimdi farklı anladığın önceki sahnelerin tekrarlanmasına dair 'işte yakaladım' hissiyle desteklenir. İzleyici buna iki şekilde sahip olur: Aman-tanrımı hisset ve başkarakterin deneyimini de izle."
6. Bir karakter –bu genelde kadın olur– kendi ailesi, arkadaşları veya içinde bulunduğu topluluk tarafından, genellikle bir çocuğun var olmasıyla veya ortadan kaybolmasıyla ilgili –travmanın, büyük bir acının veya öteki duygusal rahatsızlıkların getirdiği bir yanılgı– yanılıyor olduğuna ikna edilir. Tüm olasılıklara karşı bu yanılgısını devam ettirmekte ısrar eder ve genellikle bu noktada ya çok karışık, şeytani ya da tam tersine çok "bilimsel," bürokratik veya bazı güçlerin emrettiği rutin "analiz" veya "ölçüm" içeren bir komployu açığa çıkarma şeklinde haklılığı ispatlanır [*Azınlık Raporu, Gizemli Parçalar* (The Forgotten, 2004)], *Köy* (The Village, 2004), *Uçuş Planı* (Flight Plan, 2005).

Bu tarz *ad hoc* tanımlardan ve halk/hayran bilgeliğinden, akıl-oyunu sinemasının birçok başlık altında analiz edilebi-

leceği ortaya çıkar: Mesela, anlatı ve anlatıbilim meseleleri ön plana alınabilir (güvenilmez anlatıcıların, çoklu zamançizgilerinin, normal olmayan bakış açısı yapılarının, işaret edilmeyen geri dönüşlerin, odaklanma ve perspektivizm sorunlarının, beklenmedik nedensel sürprizlerin ve anlatı döngülerinin üzerinde durma yoluyla); psikoloji ve psikopatoloji sorularının altı çizilebilir (hafıza kaybından, şizofreniden, paranoyadan, "önseziden" veya kehanetten acı duyan karakterler); zihin felsefecileri "kimlik" kavramlarına kafa tutan beden, beyin ve bilinç ilişkisinde belirsizlikler keşfedebilir veya yaşamlarımızı daha küçük makinelerle ve hatta daha "zeki" nesnelerle paylaşırken "insan" olmanın ne demek olduğuna dair sorular sorabilirler. Matematikçiler, açık bir biçimde *Akıl Oyunları* filminde konu edilen ve kapalı bir şekilde de David Mamet'in *İspanyol Mahkum* (The Spanish Prisoner, 1997) filminde örneklenen oyun kuramını açıklayabilirler veya olumsallığın, şansın, stokastik dizilerin rolü üzerine yorumda bulunabilirler ve kaos kuramının "kelebek" etkisini, "ilk şartlara olan hassas bağımlılığı", doğrusal nedenselliğe karşı geribildirimli döngüleri açıklayabilirler [mesela *Kelebek Etkisi* (Butterfly Effect, 2004) veya *Donnie Darko* gibi filmlerde]. Bazı filmler ontolojiyle ve paralel evrenler meselesiyle uğraşırken, bazıları da şüpheciliğe ve şüpheye, aynı zamanda bunların tersi olan inanç ve hakikat gibi epistemolojik meselelere parmak basarlar. Tüm bu yaklaşımları veya onların giriş noktalarını burada tartışamayız, bu noktada kendimi üçüyle sınırlıyorum: "Karmaşık öykü anlatıcılığı" vakası (ve "anlatı" ve "veri tabanı," "anlatı mantığı" ve "oyun mantığı" arasındaki olası ayrım), "üretken patolojiler" olan kimlik krizleri ve kişilik bozuklukları ve "disipline etmeye ve kontrol etme"ye ya da "öğretmeye ve eğitme"ye yarayan akıl-oyunu sinemasının "sosyal faydaları".

Akıl-Oyunu Sineması: Bir Karmaşık Öykü Anlatıcılığı Vakası

Sinematik öykü anlatıcılığının, genelde daha kafa karıştırıcı, karmaşık, sarsıcı hale geldiği kesin ve bu yalnızca Avrupa *auteur* ve sanat sinemasının geleneksel anlamda zor kategorileri için değil, aynı zamanda karşı tarafta ana akım sinemanın, olay/gişe filmlerinin, bağımsız filmlerin ve unutmadan söyleyelim televizyonun (HBO finansmanlı) oluşturduğu spektrum için de geçerlidir. Tipik akıl-oyunu sineması olarak adlandırılan birçok nitelik, profesyonel bir şekilde eğitilmiş anlatıbilimcilerin işine gelir: Tekli veya çoklu aktarım, episodik veya çok-damarlı öyküler, saklı veya "iç içe geçmiş" (öykü içinde öykü/film içinde film) öyküler ve bir öykü içindeki şeyi tersine çeviren iç öyküler [*Dr. Caligari'nin Odası*'na (The Cabinet of Dr Caligari, 1919) geri dönersek]. Sonuç olarak, akıl-oyunu sineması eğilimi altında topladığım filmler, buna uygun bir terminolojiyle birlikte anlatıbilimsel meselelere odaklanan geniş bir literatür oluşturmuştur: Kimisi "çatallanan" olay örgülerine (David Bordwell 2002; aşağıya bakınız) veya "çok-taslaklı" öykülere (Bordwell; Edward Branigan 2002) dair bir şeyler söylerken, kimileri onları (psikolojik) bulmaca filmler (Eliot Panek 2006), sürprizli filmler (Georger Wilson 2006), karmaşık anlatılar (Janet Staiger 2006) olarak gösterir veya "modüler anlatılar"ın (Allan Cameron 2006) özel bir çeşidi olarak tanımlamaya çalışırlar. Jason Mittell de (2006) çağdaş televizyonda karmaşık bulmaca öyküleri üzerine çalışmalar yapmıştır.

Akıl-oyunu sinemasının izleyiciyi birtakım anlatıbilimsel sorunlarla veya bulmacalarla baş başa bıraktığını varsayalım: Öykü aşamasında akıl-oyunu filmler –olay örgüsündeki sürprizlerle ve anlatısal gecikmelerle– film ile izleyicisi arasındaki anlaşmayı askıda bırakma şeklinde özetlenebilecek bir stratejiler dizisi öne sürerler, bu şu anlama gelir, filmler izleyiciye "yalan söylemezler", dürüstlerdir ve elbette

"sanal" dünyalara, imkânsız durumlara ve olanaksız olaylara izin veren kendi aktarımsal dünyalarının öncülleriyle tutarlıdırlar. Seyirciler mesela *Olağan Şüpheliler* (1995) gibi bir filmde aldatıldıklarını hissetmişlerdir, çünkü sadece Keyser isminde güvenilmez bir anlatıcı yoktu, aynı zamanda önemli bir sahnede hiç kimse yokken bir şahidin varlığına işaret eden asılsız bir bakış-açısı çekimi vardı. İyi niyetli akıl-oyunu filmler tam tersine temel bir tutarlılığı ve öz-tutarlılığı sürdürürler veya tıpkı *Memento*'da olduğu gibi birbirini takip eden şeklinde değil de birbirini önceleyen kısa segmentlerde anlatılan filmin kendi hafızasını yok ettiği ve kendi yapısı içerisinde kahramanın acı çektiği durumları gösterirler. *Matrix*, *Donnie Darko* ve *Dövüş Kulübü* gibi filmler üst üste bindirmeyle, yumuşak odakla veya aracılığıyla filmlerdeki gidişat veya referans değişikliklerini gösteren herhangi bir geleneksel araçla paralel evrenlerini çok da farklı addetmeden sunarlar. Sonrasında soru şuna dönüşür: Filmler "yalan" söyler mi veya söz konusu olan şey, gerçek ve yalan, gerçek ve sanal arasındaki karşıtlık mı? İzleyicinin şaşırtılması, gösterilen şeyin gerçeklik-statüsüne kadar uzanır ve diğer yanıltma, aldatma ve inandırma biçimlerinin tersine, akıl-oyunu sineması, gözsel (yanılgı) algı meselesini barındırmadığı gibi, perpektivizmle de ilgilenmez: Ne bir şeyleri kaçıran insan gözüyle alakalıdır [Antonioni'nin sonrasında mekanik kamerayla ifşa olan *Cinayeti Gördüm* (Blow Up, 1966) filmindeki beden gibi], ne de Kurosawa'nın *Rashomon* (1950) filminde olduğu gibi aynı olayın farklı versiyonlarıyla karşılaşırız.

Bu filmleri izah etmek için anlatıbilime dönüş yapan film uzmanları karmaşık öykü anlatıcılığının ve çok-bakış-açılı anlatımların öncüllerine işaret edebiliyorlar ki Bergman'ın *Persona* (1966), Hitchcock'un *Sahne Korkusu* (Stage Fright, 1950) filmindeki tekinsiz anlatım, "kandıran" geri dönüşlerle Fritz Lang'ın *Penceredeki Kadın* (Woman in the Window, 1944) ve *Büyük Şüphe* (Beyond a Reasonable Doubt, 1956)

filmleri veya Alain Resnais'in *Hiroshima Sevgilim* (Hiroshima mon amour, 1959) ve *Geçen Yıl Marienbad'da* (Last Year in Marienbad, 1961) filmleri, Orson Welles'in *Yurttaş Kane* (Citizen Kane, 1941) ve *Gerçek ve Yalan* (F for Fake, 1974) filmlerinden bahsetmeye hiç gerek yok veya Luis Buñuel'in hemen hemen tüm yapıtları bunlara dahil edilebilir. Birbirinden farklı dünyalarda yaşayan izleyicileri ikna etmek için ne dışsal özneleri ne de sapkın psikolojiyi hatırlatmaya ihtiyaç duyan en mükemmel akıl-oyunu filmleri oyuncusu, aralarında karakterlerin geçici bir heves içine daldıkları şansla ve olumsallıkla veya görünüşte sıradan bir nesneyi algılarken bir arada tutulur. Edebiyatta da bunun öncülleri yok değildir: Boccaccio, Cervantes, Lawrence Sterne, Chesterton, Borges, Gide, Nabokov ve Calvino çizgisi (her biri karşılıklı/çoklu gömülmüş olma haline dair "shaggy dog story"nin (sözcük oyunlarına dayanan uzun nüktedan anlatıların) ustasıdır), yine aynı şekilde Flaubert'ten Proust'a klasik modernistler, Virginia Woolf ve Joyce veya Conrad, Mann ve Faulkner.

Anlatıbilimciler, akıl-oyunu filmleri, ya mevcut kategorileri düzeltme fırsatları ya da sıra öykü anlatıcılığına geldiğinde yeni hiçbir şeyin olmadığını kanıtlama çabaları olarak algılama eğilimi içerisindedirler. Akıl-oyunu filmlerin gizemini yok etme adına en önemli çaba David Bordwell (2002) tarafından gösterilmiştir. "Çatallanan öyküler" adı altında Tom Tykwer'in *Koş Lola Koş*'unu, Krzysztof Kieslowski'nin *Kör Talih*'ini (Blind Chance), Peter Howitt'in *Rastlantının Böylesi* ve Wai-Ka-Fai'nin *Too Many Ways to be No.1* (1997) filmlerini incelemiştir [başka bir yayında ise Kristin Thompson *Bugün Aslında Dündü* (Groundhog Day, 1993) gibi "klasik" filmlerin nasıl bunun tam tersi bir noktada olduğunu kanıtlar (Thompson 1999)]. Mesela Bordwell'in temel argümanı, olay örgülerinin (veya öykü seyirlerinin) çatallansa bile hâlâ doğrusal oldukları, çatallanmaların belli bir yönü olduğu ve bazı belirtiler taşıdığı, en sonunda kesiştirildiği, tüm öykülerin

eşit bir noktada olmadığıdır: bir hiyerarşi vardır ve en son bahsedilen şey tüm diğerlerini varsayar. Ve sonunda, hâlâ anlatı evrenini bir arada tutan ve onu doğrusal bir nedenselliklе değiştiren, belli bir bitişi olan yapılar (*Donnie Darko* veya *Koş Lola Koş* gibi) vardır.

Bordwell'in, Thompson'ın ve Murray Smith (2001) gibi diğerlerinin bakış açısı, klasik anlatıbilimin içine, zihnin görsel ipuçlarını nasıl yerleştirdiğiyle ilgili, algının, özümsemenin ve zihinsel şemanın nasıl işlediğine dair son dönem bilişsel psikoloji çalışmalarını da ekleyip onu genişleterek "iyice geliştirilen" bir kurama meydan okumaktır. Sonuçta, normal olmayan özellikler için normal açıklamalar yapılır ve anlatılar kendi "makul" işlevlerine geri döndürülürler.

Bu yaklaşımlardaki sorun, yazarın veya yönetmenin, neden ilk etapta böyle bir meseleye giriştiğini merak ettirerek, filmleri sıradan işlere indirgeme eğilimidir. Bu filmlerde elbette (aslında öncekilerde olduğu gibi) en kafa karıştırıcı ve yenilikçi özellik, bilincin ve kimliğin ayrı bir boyutu olarak zamansallıkta bu şekilde ısrarcı olmaları, doğrusal olmayan gidişatla ve tersine çevrilmiş nedensellikle, şansla ve olumsallıkla, eş-zamanlılık ve eş-anlılıkla ve onların karakterler, bireyler ve insan üzerinde yarattıkları etkilerle oynamalarıdır: Sadece bize aitmiş gibi görünen fakat çoklu zaman çizgilerinin bir arada bulunduğu, öykünün kendi döngülerini veya Möbius şeritlerini* meydana getirdiği, bir giriş, gelişme ve sonucun olabildiği dünyalardayız fakat şüphesiz bu sırayla sunulmazlar ve böylece izleyicinin kendi anlam-kurma aktivitesini, sabit geriye dönük değişiklikleri, yeni gerçeğe uygunlukları, sehimleri, sadece zamansal değil de zihinsel mekân düzenlemesini ve neden-sonuç ilişkisinde olası bir değişiklik varsayımını içerirler.

---

* Uzun bir şeridin bir ucunun 180 derece döndürüldükten sonra diğer ucuyla birleştirilmesi sonucu elde edilen şerittir. (Çev. n.)

Sinematik öykü anlatıcılığının varsayılan değeri, hızlı bir şekilde interaktif bilgisayar oyunlarının ve bilgisayar simülasyonu oyunlarının varsayılan değerine dönüştüğü zaman, anlatı analizi alanında bunu karşılayan strateji, akıl-oyunu filmleri geçiş dönemi boyunca klasik anlatının bir artığı olarak düşünmekti. Pratikte, birçok Hollywood gişe filminin [*Zor Ölüm*'den (Die Hard, 1998) *King Kong*'a (2005)] bilgisayar oyunları gibi kullanışlı paralel yaşamları varken, oyun gibi yaratılan öykülerin *Ölümcül Deney* (Resident Evil, 2002), *Doom* (2005) ve *Lanetli Tepe* (Silent Hill, 2006) şeklinde sinemaya yolları düşerken, belirgin atlamalar mevcuttur. Bağ kurulan "çizgi roman" son zamanlarda kafa yorulan bir şeydir, hele *Ghost World*'ün (2001), *V for Vendetta*'nın (2005), *Günah Şehri*'nin (Sin City, 2005) ve *300*'ün (2006) gişe başarısından sonra. Fakat şimdilerde olay anlatısını belirleyen bilgisayar oyunları mimarisi varsayımı, daha önce gişe filmlerinde özel efektlerin anlatıyı ve olay örgüsünü yok ettiği şikâyetleri kadar basite indirgenmiştir. Her iki ifade de kuramcıları kesinlikle tatmin etmemelidir: Oyunların tamamen öykü mü olduğu yoksa tamamen farklı bir tür olarak mı görülmesi gerektiği tartışması literatürde çok yer tutar, epeyce dallanıp budaklanır ve bilgisayar-oyunu mantığı açısından çok biçimli ve hâlâ girift bir şekilde öykülenen gişe filmlerine dair argümanlar varlığını korur (Elsaesser ve Buckland 2002, bölüm 5; King ve Krzywinska 2002; Simons 2007).

Anlatı veya Veritabanı

Öte yandan bilgisayar oyunlarının popülerliği ve kazancı, sinema ve insan bilimleri uzmanlarınca matematiksel oyun teorisine duyulan ilginin artmasına sebebiyet vermiştir. Özellikle "yeni medya" kuramcıları, bildiğimiz ve Homeros'tan Homer Simpson'a kadar aşina olduğumuz öykü anlatıcılığı-

nın, tarihsel olarak spesifik ve teknolojiye-dayalı bilgi depolama ve simgesel veri gibi doğrudan algılamayı düzenleme yolu olabileceğini savunarak geleneksel öykülerin mantığını yeniden düşünmeye başlamışlardır. Bu yüzden, tıpkı bilgisayar veya internet sunucuları tarafından kolayca ve göreceli olarak ucuz bir şekilde tedarik edilmesi gibi yeni depolama, geri kazanım ve sınıflama teknolojilerinin zaman içinde tek karakter odaklı, belirli bir giriş, gelişme ve sonuç sırası izleyen öyküden daha farklı bir veri dizilim ve "birleştirme" yolu olan yeni "öykü" biçimlerini ortaya çıkaracağını iddia etmek tamamen mantıksız olmayabilir.

Çağdaş sinema için, meydan okuma şu olabilir: Anlatının karşılığı nedir veya ne tür ilkeler anlatının yerine geçebilir ya da onu tamamlayabilir? Çünkü evrensel olarak yaygın temel düzenleme ilkesi şeklinde düşünülen anlatının bazı özellikleri vardır: Bir doğrusallığı ve teleolojiyi zorlar; ardışık bir anlam mantığı vardır (*post hoc ergo propter hoc*) ve tanımlanabilir faillerce ileri sürülen ve nedensellikle birbirine bağlanan olaylara dayanma eğilimi içindedir. Böyle olduğu sürece bir sorun yok fakat şayet tamamen düzenleme işlevi yaklaşımı altında düşünülürse, kendini oldukça sınırlayan ve hatta muhtemelen eldeki tüm görev alanı için uygun olmayan bir şey olarak görünür.

Anlatıya getirilen bu yeni görev veya meydan okumalar, üç şekilde tanımlanabilir: 1950'lerin Soğuk Savaşı'nda hipermetin mimarisi ve siber uzay konusunda dâhilik gösteren Vannevar Bush'un ve Ted Nelson'ın yazılarında öngörüldüğü gibi köksapa, arşive ve veri tabanına sürükleniriz. Şimdiki interneti bağlayan sıcak noktalar ve ağ düğümleri, anlatının doğrusallığıyla açıkça kesintiye uğrar ve aydın topluluk sürpriz bir biçimde hemen bu tarz mimarilerin ardında yatan labirentvari olay örgülerine ve navigasyonel ilkelere uyum göstermişlerdir. (Modernist) anlatının tamamlayıcısı olarak düşünülebilen ikinci yol, bükülme ve kıvrılma bakımından

girişi yükseltme, katmanlandırma ve *mise-en-abyme*,* mesela, diziselliği, çoklu seçenekleri ve açık uçluluğu uzun uzadıya amaçlı ve hedef-odaklı bir öykü anlatıcılığı biçimiyle uzlaştırmaktır. Anlatı, kendi belirtici gecikmesiyle, kendi düşünümsel önyüklemesiyle ve kendi öteleme (metaleptic) stratejileriyle güzelce uzlaşır fakat bilgisayar ve internetin neden olduğu daha "dinamik", "gerçek zaman" geri bildirimi ve cevabına dair talepler, (post) modernist anlatıyı bile baskı altına alır. Üçüncü yol, doğrusal anlatıyı hem sözde hem imgede şekillendiren materyal nesnenin ve simgesel biçimin mevcut durumunu ve gelecek potansiyelini yeniden gözden geçirebilir: Basılı kitap.

Evrimsel-antropolojik bakış açısından, insanoğlu tarih seyrinde iki simgesel temsil sistemi geliştirmiştir: Görsel-mimetik ve sözel-simgesel. Her ikisi de 5. ve 6. yüzyıl Avrupa'sında önemli bir artış göstermiş/bir kuantum sıçraması gerçekleştirmiştir: Matbaayla ve kitapla sözel sistemin ("sözcüğün") doğrusallaşması ve perspektif yansıma ile taşınabilir, yağla yapılan tuval çalışmaları aracılığıyla görsel mimetik sistemin üç boyutlu hale gelmesi. 20. yüzyıl ve içinde bulunduğumuz 21. yüzyıl, bilgisayar, kablosuz telefon ve dijitalleşme etrafında, bu temsilsel sistemlerde benzer bir çağ değişimine neden olur. Bu değişimin felsefi ve siyasi sonuçları henüz Rönesans ve Hümanist Aydınlanma gibi açık olmasa bile, resmin sabit bakış açısının ve "dünyadaki penceresi"nin çoklu ekran/monitor/arayüz ile (sanal pencereleri, tazelenmiş imgeleri, gömülü bağlantıları ve farklı grafik, topoğrafi ve görselleştirme biçimleriyle) yarıştığını ve aynı zamanda yazılı metinlerin de dinamik bir şekilde imgelerle, diyagramlarla ve grafiklerle bağlantılanarak hem araştırılabilir hem de değiştirilebilir hale dönüşmesiyle kitabın da tamamen değişime uğradığını söylemekte bir sakınca yoktur. Sonuçta anlatının (birbirle-

* Genel bir anlatım içindeki mikro anlatıların yapıtın bütününü temsil etmesi veya yapıtın bütününe gönderme yapması. (Çev. n.)

riyle alakası olmayan bilgileri bir kullanıcıya bağlamakta geleneksel anlamda çok verimli bir düzenleme ilkesi olarak), arşivle, veri tabanıyla, onların düzenlenmesiyle ve kullanıcı teması biçimleriyle uğraşması ve onlarla çekişmesi gerekir. Bu tarz "otomatikleştirilen" kullanıcı-teması, mesela, internet kullanıcılarının arkalarında bıraktıkları "dijital parmak izleri" ve kendi aktivitelerini metinsel gövdeye veya bakılan nesneye bağlayan "veri madenciliği" olabilir bu, genellikle kendi "seçimleri" ve "tercihleri" olarak onlara geri döner.

"Üretken Patoloji" Örnekleri Olarak Akıl-Oyunu Filmler

Bu yüzden anlatıbilim açısından akıl-oyunu filmlerle ilgili söylenebilecek şey, onların anlatı *mise-en-abyme*'iyle, güvenilmez anlatıcılarla, çoklu bakış açısıyla oynayan atalarından farklı olduklarıdır ki sonuncusundaki vurgu, bazı durumlarda bilinçli zihnin bir kısmını yenip, "otomatlaşan" bir geri bildirimle yer değiştirme suretiyle öz-düşünümselliği ve öz-imlemeyi (self-reference) arttırmaktan ziyade öz-bilinci "azaltma" ve farklı bir özyineleme biçimindedir: Bu, şizofreninin ve hafıza kaybının, bozulan kimliğin ve çözülen karakterin, failin ve itkinin, bu anlamda da bilincin ve duyusal motor sisteminin "yeniden yüklenişi"nin ayrıcalıklı iki biçimi olan birtakım kişisel bozukluklardan acı çeken ana karakterler tarafından işaretlenir.

Bazı eleştirmenler (Stewart 2005), Hollywood'un bu filmlerdeki göndergesellik ve zamansallık manipülasyonunda var olan belli bir nihilizme işaret etmişlerdir. Hal böyle olabilecekken, imge dünyalarımızın bize yüklediği kavramsal ve algısal çıkmazlarla ilgili makul bir felsefi nihilizm olanağının varlığını iddia edebilirim. Aynı zamanda, bu filmlerin kendi karakterlerini tikel patolojilerinden acı çeken kişiler olarak sunma şekillerinde radikal bir belirsizlik görüyorum çünkü

–gösterildiği gibi– akıl-oyunu filmler, hastalıkları paranoya, şizofreni ve hafıza kaybı olmak suretiyle üç ana grupta toplanabilen zihinsel veya psikolojik olarak dengesiz karakterler etrafında dönme eğilimdedir. Filmler onları "durum" olarak tanımlasa da bu karakterlerdeki bakış açısının genellikle ötekilerden daha özel olduğu gerçeği (ve bu yüzden de izleyiciye kılavuzluk eder) bir "hile"den çok daha fazlasıdır: Zihinsel durumlarının belirgin bir yönüne işaret eder, yani kurban ve fail kategorileri gibi, her günkü akıllı/deli kategorilerini askıya alır. İlki gibi olduğunda patolojiler genellikle kişinin geçmişiyle ilişkilendirilir: Genelde tıpkı *Memento*'da Lenny'nin karısının trajik ölümü, *Azınlık Raporu*'nda John Anderton'un oğlunun ölümü veya *Saklı*'da kahramanın yakasını bırakmayan bir çocukluk çağı adaletsizliği gibi kendini şimdide ifşa etmeye çalışan travmatik bir olay. Burada psikanalitik bir yaklaşım söz konusu olabilir ve aslında bu açıdan travma bir kez incelenmeye başlandığında, çağdaş kimlik meselelerine, ötekiler tarafından fark edilmeye ve genel anlamda öznelliğe açılan bireysel yaşamların patolojileri bağlamında akıl-oyunu başkahramanının vaadi anlaşılabilir, bu yüzden de filmlerde yaygın olan patolojiler aşağıda gösterileceği gibi başka boyutları da ortaya serer.

Paranoya

Son zamanlardaki paranoya filmleri, kadınların –annelerin– bir çocuk için üzüldüğü veya çocuklarını kaybetmekten kurtulamadıkları Hollywood filmleridir. Genelde bu çocukların gerçekten de orada olup olmadıkları veya kocaların, terapistlerin veya doktorların çocukların hiç var olmadıklarına kadınları yalnızca ikna etmeye çalışıp çalışmadıkları belirsizdir. Buna örnek olarak, *Gizemli Parçalar*, *Uçuş Planı*, *Diğerleri*, *Gizli Gerçek* (What Lies Beneath, 2000), *Köy* ve hatta Spielberg'in *Azınlık Raporu* filmleri verilebilir. Genellikle

altında –güçlü bir baba figürü tarafından körüklenen– bir komplo yatar.

Paranoyak akıl-oyunu sineması birçok açıdan Viktoryen Gotik anlatıdan çıkan klasik türün yeniden canlanmasıdır ki Henry James'in *Yürek Burgusu* (The Turn of the Screw) veya Daphne du Maurier'in *Rebecca*'sı hâlâ en sık kullanılan iki taslaktır. Feminist eleştirmenler, *Rebecca* (1940), *Gaz Lambası* (Gaslight, 1944), *Experiment Perilous*'dan (1944) *The Locket* (1946), *Two Mrs. Carrolls* (1947), *Secret Beyond the Door* (1948) ve *Caught*'a (1949) (Doane 1987) "paranoyak kadın filmleri" üzerine bir hayli eğilmişlerdir. Hepsinde de kadınlar, çevrelerinden gelen karışık mesajlardan dolayı akıl sağlıklarından korkar hale gelirler veya ya sanrılarından kurtuluncaya kadar ya da en berbat korkularının doğrulanması durumunda, genelde daha genç ve daha "modern" başka bir adam tarafından kurtarılıncaya kadar artık daha fazla güvenemedikleri kocalarınca deliliğe sürüklenirler. *Uçuş Planı*, daha genç olan adamı ırksal veya etnik bir öteki değil de kötü kişi yaparak sterotipi kasten tersine çevirir ve gayriihtiyari dolap çeviren kadın ataerkil bir otorite örneği olmaktan ziyade bir terapisttir.

Fakat paranoyanın aynı zamanda çağdaş toplum ilişkilerimize uygun –veya hatta "üretici"– bir patoloji olduğu iddia edilebilir. Sıradan insanların yalnızca analojiyle veya antitezle gerçekleştirdikleri yeni bağlantıları keşfedebilme; görsel algıya olduğu kadar bedensel "sezgiye" de dayanabilme veya "yatay düzlemde" düşünebilme ve çevredeki değişimlere karşı yüksek-hassasiyetle cevap verebilme, sadece bir ıstıraba değil de değerli bir beceriye de dönüşebilir. Komplo teorilerinin "yaratıcı potansiyeli", protokollere ve rutinlere dayanan gayrişahsi bürokratik sistemlerle uğraşma noktasında ve saydam yasaları ve açık yasakları uygulamaktan ziyade içermenin ve dışlamanın gizemli biçimlerini uygulama noktasında yardımcı olmasına bağlıdır. Paranoya,

aynı zamanda, arzuya karşı Oedipal yasa yolunu takip etmek ve "kastrasyon"u giriş noktası olarak kabul etmek yerine, sürekli ayırmayla ve kendi sistemsel niyetlerine ve bedensiz zekâya doğru uyanık olma yoluyla simgesel evreyle yakın ilişki kuran özne-formasyonundaki krize bir cevap olarak görülebilir. Paranoya ve komplo teorileri, bakış açılarını değiştirerek ve daha karmaşık ufuklar yaratarak, yeni bilgi türlerine neden olabilir.

Şizofreni

Hitchcock'un *Öldüren Hatıralar*'ı (Spellbound, 1943) veya Nicholas Ray'in *Tehlikeli Arzular*'ı (Bigger than Life, 1956) gibi zihinsel sorunlu başkahramanlara sahip klasik filmler, acının temel sebebi olarak aileye ve ataerkil otoriteye odaklanmaya eğilim göstermiştir. Aşk dolu ve anlayışlı bir eşin, buna çok iyi bir çözüm olduğu düşünülmüştür. Bu anlamda, Roman Polanski'nin filmleri bir değişikliğe işaret eder: Mesela *Tiksinti*'de (Repulsion, 1965), Carol'ın sadece tuhaf bir hassasiyeti olduğundan değil, aynı zamanda zihinsel olarak da dengesiz olduğundan kuşkulanmaya başlamadan önce çevresindeki erkek dünyasının nasıl da ona yırtıcı ve gelişigüzel saldırganca davrandığının ürkütücü farkındalığını gözleriz ve onun tarafını tutarız. Polanski'nin birçok filminde olduğu gibi, kişi, cinayete ve/veya intihara doğru çekilmeye başlamadan önce başka bir zihnin içine girmeye ve dünyaya onun bakış açısından bakmaya davet edilir [tıpkı *Kiracı* (Tenant, 1976), *Ölüm ve Bakire* (Death and the Maiden, 1994) veya *Acı Ay*'da (Bitter Moon, 1992) olduğu gibi]. Fakat şok edici bir sonla, izleyicinin, tamamen gafil avlanmasından veya zihinsel ve ahlaki belirsizlik içinde bırakılmasından ziyade, genellikle göreceli olarak daha güvenli bir şaşırtıcı, büyüleyici veya korkutucu gözlem alanına çekilmesi sağlanır.

Bir akıl-oyunu filmindeki zihinsel rahatsızlık, çoğunlukla Polanski'de olduğu şekliyle gösterilmez. Çoğu zaman karakterin davranışını ölçen "normallik" çerçevesi yoktur ve hatta kendi durumunun selameti, istikrarlı dışsal bir referans noktası sağlamaz. David Cronenberg'in *Örümcek* (2002) filminde, başrol oyuncusu şizofrendir, bu durum olay örgüsüyle ve davranışla güzelce verilir fakat hafızanın ve sanrılı fantezinin birleşimi, paylaşma noktasına geldiği sanrılı labirentin doğasını fark eden izleyicinin rahatsızlığını artırarak kendi çerçevesiz görüş tarzını meydana getirir. Film bunu, fotografik bellek ve sayılara dair fenomenal yeteneği olan otistik Raymon'u (Dustin Hoffman) ödüllendiren bir film olan *Yağmur Adam*'ın (Rain Man, 1989) yaptığı gibi kahramana özel bir sezgi bahşetmeden, dengesiz zihni ve oedipal saplantısı bir gerilim hali ve bekleyiş yaratan tekinsiz bir anlatıcı aracılığıyla verir. Tam tersine, *Akıl Oyunları* filmi çekingen ve insanlardan kaçan, Princeton'dayken zamanını birlikte geçirdiği çömezlerden sadece derece farklılığı olan bir karakterle başlar. Buradaki garip sosyal tavır, başlangıçta kimsenin şüphelenmeyeceği (kravatlar ve kristal elma tabağı arasındaki) düzenleri ve benzerlikleri fark etme veya güvercinlerin bahçedeki ekmek kırıntıları için düzensizce koşuşturmalarını matematik formüllerine dönüştürebilme gibi göreceli olarak zararsız bazı şaşırtıcı keşifler yapan bir –bir defasında çok daha acil ve daha ayrıştırıcı– akılla telafi edilir. Fevkalade uyumsuz üstün zekâlı olmaktaki bu paradoksun ideal hali, onun ve arkadaşlarının bir barda bazı kızları ayarlamayā çalıştıkları sahnede ve John Nash'in kazara tamamen yepyeni bir matematik alanının –oyun teorisi– temelinde yatan ve "Nash dengesi" adıyla çok büyük katkılar sunan ve başarıyı garanti eden bir formül bulduğu sahnede açığa çıkar. Filmin ilk yarısı boyunca, görkemli ve oldukça rekabetçi Princeton'un matematik bölümüne kabul edilen John'un Rand Şirketi'nin ve Soğuk Savaş casusluğunun karanlık dün-

yasına girdikten sonra iyice fenalaşan sorunlu zihninin bir uydurması olduğunu fark ettiğimiz bir oda arkadaşı vardır. Fakat *Akıl Oyunları*, kendisinin bir akıl-oyunu filmi olmasından çok daha fazla (matematikçiler ve Amerikan hükümet ajanları tarafından oynanan) akıl-oyunlarıyla ilgilidir. Bu yüzden, John Nash'in "aldatıcı" dünyasını paylaştığımız ve onun normal olduğunu varsaydığımız ilk yarının öncülünü devam ettirebilmeliydi. Bunun yerine, olay örgüsü, mükemmel bir zihnin keyfini paylaşmaktaki ilk zevki ve onun özel yeteneğini sıradan ölümlülerin kaostan veya olumsallıktan başka hiçbir şey görmediği bir yola, Nash'e, onun şizofren sanrılarına ve karısının kendisini ona adama halini gittikçe uzaklaştıran ve evliliği yok eden yanılsamalarına acımakla sürdürülen "sahip" olmanın hayal kırıklığına evrilterek akıl-oyunu sinemasında önemli bir yer tutan görünmeyen kareler katmanını yavaş yavaş parçalar. Öte yandan, *Donnie Darko*, kahramanının şizofrenisi başlangıçtan itibaren açıkça işaret edilmesine rağmen, daha başarılı bir akıl-oyunu filmidir. İlk başta, *Donnie*'nin "tuhaflığı" daha çok çekirdek ailenin, okul dinamiklerinin ve küçük kasaba sakinlerinin test edildiği ve eksiklerin bulunduğu bir araştırmadır. Bu dünyanın sınırlarında, bilge ama deli, yaşlı bir kadın ve aptal bir takım elbise içindeki Frank isimli ürkütücü figür, bilgeliğin ve kurtuluşun zorunluluğu olarak değil de otoritenin ve failliğin belirsiz figürleri olarak ortaya çıkarlar. Ancak Donnie Darko karakteri, kendi motivasyonunda, algısında ve muhtemel öncelikli eyleminde, hatta doğaüstüne, sicim teorisine ve kara deliklerle ilgili kitaplara referansla ve bol verili ipuçlarıyla karanlık bir gizem içinde kalır. Aslında filmde ebeveyninin çatısında ortadan kaybolan uçak motoru veya gece çıktığı uyurgezer yolculuk boyunca karşılaştığı figürler gibi, anlatıyı yapılandıran daha "gösterilmemiş" olayların bazılarından ilgiyi başka yöne çekmek için bunlar az çok varmış gibi görünür. Donnie, en sıradışı karşılaşmalarda ve olaylarda bile gerçekçi kalma

anlamında "kendini sorunun dışında tutar", bu yüzden de varlığında deneyimlediğimiz gerçeklik dışında onun zihnine ulaşma şansımız yoktur. *Donnie Darko*, R. D. Laing'in "şizofreni hep bir çöküş değildir; bazen de bir ilerlemedir" mottosuna kapılmadan, kahramanının durumunu özel bir çeşit patoloji olarak sunar: En azından zihni ve duyumu/algıyı farklı bir yolla bağlama olarak, muhtemelen kendi düşkün halini reddetme içindeki bir dünyada kurtarıcı ve koruyucu lütuf olarak yapar bunu.

Amnezi

Memento'nun Leonard Shelby'si, bellek kaybından dolayı acı çeken bir karakter örneği haline dönüşmüştür. Durumu yalnızca kişiliğine ve öznelliğine zarar vermez, aynı zamanda dünyaya bakış ve dünyayla temas kurma yollarını tamamen dönüşüme uğratır. Tüm görünenlere göre, Leonard ölen karısının intikamını almak için hafızasını yeniden kazanmaya çalışırken, filmdeki "geriye dönme" olgusu niyetlerinin ve amaçlarının aynı zamanda ters bir biçimde okunmasına da olanak verir. Üretici bir patoloji olarak düşünüldüğünde Leonard'ın amnezisi hatırlamadan ziyade unutmanın önemini hatırlatabilir. Uzun-vadeli belleğin travmatik bir programlamaya, mesela, tekrar eden eylemlerin bedene yazılması şeklinde "dahil edilmesi"yle ve intikamın anlamsız bir kavram haline geldiği tavırla, film, hatırlamanın tersi olarak "programlama" fikrini ön planda tutar: Kanun/yasak temelli bir toplumdan (mitlerin ve anlatıların analizinde çok güçlüdür) kendisini prosedürlerin ve anlaşmaların etrafında (sistem analizinde, mühendislikte ve bilişim biliminde) organize eden bir topluma evrilmenin önemine işaret eder. *Memento*'daki diğer başrol oyuncularının –özellikle Teddy ve Natalie'nin– Leonard'a dair düşüncelerinde de görülebileceği gibi, kendi amaçlarını ve hedeflerini ilerletmek için, amnezik

kahraman tıpkı bir silah gibi programlanabilen patolojisini yaşar: Akıllı bir bomba, otomatik pilotun tekrar tekrar fırlattığı bir roket gibidir. Bu ölçüde, Leonard eski moda bir *film noir* dedektifini temsil etmez, ideoloji ve yanlış bilinç yoluyla değil de fantaziyle veya beden aracılığıyla (beden bir kaydetme, depolama ve tekrar teknolojisi olarak işlev görür: Kendi zihinsel kararsızlığı ve hoppalığı içinde, en azından bazı görevler için mevcut elektronik medya döngüsünden potansiyel olarak daha verimli gelişmiş bir "sinirsel" veya "biyolojik" ortam olarak somatik veya patolojileştirilmiş beden) kendinde programlanma şeklinde öznel bir programlaması olan yeni çok görevli kişiliği (dissosiyatif, reaktif: Hızlı tepki değil de gelişigüzel tepki gücünü) temsil eder.

Şizofreni, Paranoya, Amnezi ve Risk Toplumu

Eskiden *film noir*deki arka sokaklarda ipucu arayan özel dedektifler, şimdi 1990'ların *neo-noir* filmlerindeki şirket çalışanları adına risk değerlendirmesi yapan sigorta temsilcileri olarak görünüyorlar. *Memento*'nun başkarakteri Leonard Shelby'nin bir sigorta şirketi adına risk değerlendirici ve hasar tespitçi (loss adjuster) olarak çalıştığını, Edward Norton tarafından canlandırılan *Dövüş Kulübü*'nün başkarakteri Jack'in de bir sigorta çalışanı olduğunu düşündüğümüzde, *Çifte Tazminat*'dan (Double Indemnity, 1944) beri filmlerde bu meslek bu kadar belirgin bir rol oynamamıştır. Leonard'ın durumunda, karısının ölümünde oynadığı role ilişkin suçluluk duymayı inkâr etmesi, müşterilerinden birine, yavaş yavaş tanımaya başladığı amnezik Sammy Jankis'in karısına ilişkin duyduğu suçlulukla birleştiği ölçüde, bellek bozukluğu doğrudan işiyle bağlantılıdır. Jack'in durumundaysa, suçluluk duyma, ben ile en düzgün biçimiyle Tyler Durden alt-beni arasındaki yarıkta var olan davranışlarda daha az göze çarpan bir şey değildir. Fakat "travma-teorisi", akıl-

oyunu başrol oyuncularının zihinlerine ulaşmanın tek yoludur. Şayet bu hastalıkları matematiksel kodun insan biçimli versiyonları ve otomatikleşmiş programlar olarak anlarsak, yeni bağlantılar kurarlar ve yaratırlar, yeni ağlar kuruyor gibi görünürler fakat bunlar "açık" ve "özgür" değildir. Özellikle geleceği etkisizleştirdikleri gibi onu modelleme biçimlerinden ve bu yüzden de kurmak istedikleri bağlantıları potansiyel olarak kesintiye uğratmalarından dolayı, öznel boyutları henüz tamamen anlaşılmayan bir protokol içine kapanmış ve onun içinde sınırlanmışlardır: Bu yüzden kendi kendine yeten bir peygambere dönüşmeyi riske eden "risk-sigortacısı"nın alegorik (ve trajik) figürüdür.

Her bir öznellik patolojisinde, zihinsel durumun klinik vakaları aştığını iddia edebilirim. Aslında, bu tarz eylemde-öznelliklere bir akıl-oyunu sineması biçimi vermenin nedeni, anlatı kendini uzakta tuttuğunda veya kahramanı (tıbbi) koşulu aracılığıyla bağlamlılaştırdığında imkânsız hale dönüşebilen yollarla izleyiciyi başrol oyuncusunun dünyasına çekmek olabilir. Diğer bir deyişle, hipotez şu olabilir, akıl-oyunu filmleri izleyiciyi klasik özdeşleşme ve hatta uyum ve yükümlülük teorileriyle karşılanmayacak bir şekilde kapsar ve içine alır çünkü normal insan etkileşiminin "varsayılan değerleri" artık "orada" değildir, yani film öykünün hem iç hem de dış çerçevesini sorgulayabilir ve askıda bırakabilir.

İnkâr

Son olarak yalnızca başrol oyuncuları cephesinde değil, izleyici cephesinde de inkâr mevcuttur. İnternet hayran kitlelerinin tikel olarak (farklı bir "kafa-ütüleyen" etiketi altında ele alınan [Eig 2003]) akıl-oyunu sinemasından haberdar olduklarını daha önce söylemiştim. Fakat akıl-oyunu filmlerine dair hayran siteleri ve internet forumları da kendi

akıl-oyunu ilkelerine göre çalışır görünüyorlar: Filmin ikame ettiği nedenlerin nasıl da inanılması güç ve faillerinse nasıl da "sihirli" olduklarına bakılmaksızın, sanat düzeyi inkâr edilir. Bunun yerine, temsil edilen dünya gerçek olarak alınır: Sanki bu, oyunun kuralıymış, kayıtlara girme şartıymış gibi. Daha fazla "temsil" yok, "kültürel yapılar"da ısrar etmek yok: Tartışmalar, tavsiyelere veya diğer reklâm biçimlerine bağlanarak yeterince gücünü artıran ve genişleyen kurgusal dünyalarda veya daha ziyade sanal dünyalarda yaşama yetisini varsayar. Yönetmenlerin kendileri, film piyasasının bir bileşeni olarak, öne çıkan dünyanın, filmlerin daha başka metinsellik-ötesi veya hiper-metinsel aktivite adına yaratılan fırsatlarla buluşturulmasıyla açılabileceğini, genişleyebileceğini öne sürmek için ek ipuçları (özellikle David Lynch, fakat gördüğümüz gibi, "Lookeyler"iyle Lars von Trier) sağlarlar. Belli bir söylem biçimini devam ettiren ve yayan bir boğum noktası olarak verilen bir film, hayranların, "gerçeğe-uygunluklarını" askıda bırakma, öte yandan metne gereğinden fazla ipucu yerleştirme suretiyle birbirleriyle bağ kurmasını sağlar ki bu şekilde paranoya beslenebilir, ağlar çoğalabilir ve komplo teorileri patlama yapabilir.

Disiplin ve Kontrol, Eğitim ve Öğretim?

Bu yüzden bir yandan patolojilerle (öznellik patolojisiyle, bilinç patolojisiyle, bellek ve kimlik patolojisiyle) uğraşıyoruz: Benin kendiyle ve dünyayla ilişkisinde (ve biraz genişletelim: İzleyicinin ekranla ilişkisinde) krizin ve belirsizliğin göstergeleri. Diğer yandan, bu görünüşte zarar görmüş zihinler ve bedenler, başka dünyanın insanlarıyla temas ettiği (*Altıncı His*), yakın felaketleri sezdiği (*Donnie Darko*) veya popüler protestolara başladığı (*Dövüş Kulübü*) zamanlarda dikkate değer fakülteler sunabilmektedir. Yetersizlikleri güçlendirme şeklinde işler ve görünüşte kontrolünü kaybettik-

leri zihinleri insan-yapımı, rutinleşmiş veya otomatlaşmış kuşatmalarla, buna ilaveten genellikle evrendeki yeni zaman yolculuğu, kavisli uzamlar, olasılıksal (stokastik) sistemler ve bükülmeler fiziğini merkeze koyan daha "kozmik" enerjilerle farklı bir ilişki türü kazanır. Diğer bir deyişle, bu patolojiler izleyiciye bir şekilde *üretici patolojiler* olarak sunulur.

Bu, "travmanın" yalnızca bir karakteri kendi geçmişine bağlayan bir şey olduğunu göstermez, onu bir geleceğe açtığını da gösterebilir. Foucault'dan esinlenen bir yaklaşım sunar: Foucault zihinsel patolojileri, bireysel vakaların ötesine giden beden politikaları, söylemler ve kurumsal pratiklerle açıklamaya ve patolojiyi –mikro güç politikaları açısından– bütünüyle topluma "üretken bir şekilde" kazımaya çalışmıştır. Kuramlarının insan bilimlerinin birçok alanını etkilediğini düşünürsek, belki de akıl-oyunu sinemasını "disiplin" ve "kontrol" paradigmaları üzerinden okumamız gerekir. Mesela, Foucault'nun "disiplin" toplumundan "kontrol" toplumuna doğru geçişin Deleuzeci yorumundan bakılırsa (Deleuze 1992), bu benlik patolojileri bedeni ve algıları yeni gözetim toplumu için hazır hale getirme yollarıdır. "Dizin ve iz"i insan bedenine *Aufschreibsysteme* (yazı sistemi) biçiminde kazırlar, tıpkı Kafka'nın *Ceza Sömürgesi*'nde kendi makinesi tarafından infaz edilen yöneticiyi tasvir ettiği gibi veya *Memento*'da Leonard'ın unutmamayı hatırlamak için bedenine dövme yaptırdığı ve polaroidlerini kullandığı gibi. Hatta Walter Benjamin'in teknik medya ve beden kuramlarından ("şok" ve "optik bilinçaltı" kavramları etrafında) bir çizgi çekilebilir ki bu durum (Alman felsefesinde) Friedrich Kitler, Klaus Theweleit ve Peter Sloterdijk gibi "iletişimin maddeselliği"ni yazıma ve edebiyata doğru genişletmekle ilgilenen düşünürleri etkiler (örnekleri Kafka'nın ötesinde Rainer Maria Rilke ve Gottfried Benn gibi genellikle "teknik medya"yla çok da ilişkilendirilmeyen modernist yazarlardan süzülür). Bu anlamda yazma, kaydetme ve görüntüleme dahil

medya pratiklerinin fizyolojik etkilerini analiz etmeye dair en sistematik çaba Kittler'in *Grammophone, Film, Typewriter*'ı (1990) olabilir. Bu yüzden akıl-oyunu filmleri, genelleştirilmiş gözetleme ve gerçek zaman, kalıcı geri bildirim koşulları altında bu tarz "yazı sistemleri" anlatıları olabilirler.

Diğer yandan Fransız felsefesi için Foucault'nun *Madness ve Civilization*'ınından (orijinali 1961) ve Gilles Deleuze ve Felix Guattari'nin *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizoprenia*'sından (orijinali 1972) sonra, delilik, istisnai yetenekleri ve dâhilikleri olan Romantikleri işaret etmekten ziyade, burjuva toplumunda ve liberal piyasa ekonomisi koşulları altında öznelliği bir "sosyalleştirme" yolu haline gelir. Foucault'nun ışığında politik bir okuma yapılırsa, akıl-oyunu filmleri, hastalıkla yayılan veya kendini sunan algısal veya somatik fakültelerin nasıl eşit bir biçimde "sosyalleştirildiği"ni gösterebilir: –Vaka çalışmasında olduğu gibi sorun oluşturmak yerine– ya (kolektif) bir soruna (bireysel) bir çözüm getirirler, ya da yeni birtakım sosyal görevler ve politik bağlantılar etrafında yeni bir beden (artık zihninin "kontrol altında" olmaması yoluyla) tesis edilerek hastalığın devam etmesi sağlanır. Bu şekilde, "sapkın" zihinsel durumlar, (burjuva) öz-disiplini ve öz-gözetimi içselleştirdikten sonraki adımı müjdeleyerek erken uyarı sistemlerine dair yeni disiplin makinelerinin sonuçlarına işaret eder ki artık akıl –hatta kontrolle didişen bilinçaltı ve süper-egosuyla Freudçu akıl bile– sorumlu değildir, bunun yerine, özneyi çağdaş dünyaya ve "duyuşsal emeğin" sosyal matrisine uydurmak için doğrudan duyulara, duyumlara, duygulara ve bedene atıf yapılır, dikkat çekilir ve onlar etkilenir, böylece de "düzenlenirler" ve "kontrol edilirler" (Hardt ve Negri 2001).

Bu, bir kez daha Walter Benjamin'i ve onun bir disiplin makinesi olarak sinema teorisini, modernite ve şehir yaşamı için "duyuları eğitme"yi hatırlatırken, aynı zamanda çağdaş yaşamın algılara aşırı yükleme yaparak somatik tepkilerimi-

zi yeniden düzenleyen ve hizaya sokan görünüşte oldukça farklı bir düşünce okuluyla köprü kuran bir argüman ortaya koyar. Benjamin'e göre, filmlerin kopyalandığı, tekrarlandığı ve bu yolla insan bedeninin soyut sistemler veya makineler mantığına maruz bırakıldığı ve onlara bağlı olduğu, bürokratikleştirildiği ve teknolojikleştirildiği bir dünyanın terörünü mizah formunda zevkli hale getiren (hokkabazlık, Charlie Chaplin) sinemayla bedene verilen şoklar tamponlanır. Bu yüzden sinema, özellikle işyerinde ve günlük yaşamda görsel alanın algısal organizasyonu açısından "dikkati dağılmış ilgi" aktiviteleri için insan sinir sistemini anlatır ve kullanıma hazırlar (mesela, Harold Lloyd veya Buster Keaton filmlerinde trafikte karşıdan karşıya geçerken).

Bu yüzden bir yandan Benjamin'in düşüncesi Foucault'nun "klasik çağ"daki bedenle ve algılarla ilgili düşüncesini sorunsuz bir biçimde önceler (ve tarihsel göndermesiyle takip de eder) ancak bir istisna şudur, Foucault'ya göre, mikro güç sistemleri (18. ve 19. yüzyılın), modern ses ve görsel eğlence tarzlarıyla "dolayım" yapmaktan ziyade, cinsel adetler, hijyen kuralları ve çalışma günlerinin katı bir şekilde programlanması biçiminde kendilerini doğrudan bedene işletme yollarına sahipti. Diğer yandan, görünüşte oldukça farklı bir ideolojik bağlam içinde, pozitif bir dönüşten dolayı, Amerikalı sosyal analist Steven Johnson'ın *Everything Bad Is Good for You* (2005) adlı çalışmasında benzer bir argümanın öne sürüldüğünü görüyoruz. Burada, Johnson, yeni bilişsel özellikler kazandırdıkları ve evde ve kişilerarası söylemde olduğu gibi iş binalarında ve ofislerde de gittikçe baskın bir hale gelerek otomatikleştirilmiş gözetleme ve kontrol sistemlerine uygun tepki verme ve onlarla etkileşimde olma yollarını öğrettikleri için, bilgisayar oyunlarının ve özellikle çağdaş Amerikan televizyonunun, dikkat çekici bazı HBO-yapımı veya *The X-Files*, *The Sopranos*, *24* veya *Lost* ("tuhaf" filmler gibi: Bahsettiğim akıl-oyunu filmlerle az çok benzer başlık-

lar) gibi programların gençler için "iyi" olduğunu savunarak modern medyadaki "post-endüstriyel" rolle ilgili bir kuram geliştirir. Diğer bir deyişle, Johnson, çalışan nüfusun, kendi ekonomik varoluşlarını garanti eden, kentsel bağları sürdüren ve Amerika'nın dünyadaki hegemonyacı konumunu temin eden sosyal teknolojilere uymasında kendi tarihsel rolünü tamamlayıp Amerika'daki kitle iletişim araçları için en iyi durumu hazırlayarak, yeni kontrol toplumuna dair pragmatik ve proaktif bir tavır takınır. Akımları takip eden Malcolm Gladwell'in, "Beyin Şekeri" adı altında bahsederek (akıl-oyunu için olası bir alternatif) Johnson'ın kitabına dair yaptığı inceleme, durumu aşağıdaki gibi özetler:

> Bugün "Dallas"ın bir bölümünü izlemek, buz gibi temposundan, sosyal bağları kurmaya dair gayretli çabalardan, olay örgüsünün acı verici basitliğinden, nasıl da açık olmasından dolayı afallamaktır. Tam tersine, "Sopranos" un tek bir bölümü, öyküye giren ve çıkan bir düzine karakteri barındıran beş anlatı parçasını takip edebilir. [...] Televizyon sonrası piyasa –DVD satışları ve gazeteler– içinde elde edilen korkunç miktarda para, televizyon yaratıcılarının gösterdiği şeyin şimdilerde iki veya üç ya da dört izlemeyi devam ettirebilen bir program yapma teşvikine sahip olduğu anlamına gelir. Johnson, "Survivor" gibi reality şovların bile, geçmişte televizyonun nadiren yaptığı bir yolla izleyicinin ilgisini çektiğini iddia eder: Bu şovları izlediğimizde, etrafımızdaki insanların duygusal yaşamlarını gözleyen beynimizin bir kısmı –tonlamadaki, jestlerdeki ve yüz ifadelerindeki gizli değişimleri izleyen kısım– ekrandaki eylemi didikler, ipuçları arar... Şunu merak eder, televizyonun üzerimizde yarattığı daha büyük bilişsel talepler nasıl *sorun* yaratmaz? [...] Jonhson'un (şüphecilere) cevabı, kültür eleştirmenlerinin bilgisayar oyunlarının yüzlerce yıl önce icat edildiğini ve kitap adı

verilen şeylerin yalnızca yakın geçmişte çocuklara agresif bir şekilde sunulduğunu söylemiş olabileceklerini hayal etmektir:

"Kitap okumak kronik bir biçimde algıları küçümser. Çoktandır devam eden –hareketli imgelerle ve müzik parçalarıyla dolu, karmaşık kas hareketleriyle yönlendirilen ve kontrol edilen canlı, üç boyutlu bir dünya içinde çocuğu meşgul eden– oyun oynama geleneğinin tersine kitaplar yalnızca sayfada var olan kısır bir sözcükler dizisidir [...]. Kitaplar aynı zamanda trajik bir izolasyondur. Oyunlar uzun yıllar gençleri beraberce dünyalar kurma ve araştırma suretiyle kendi akranlarıyla karmaşık sosyal ilişkiler içine sokarken, kitaplar çocuğu öteki çocuklardan uzaklaştırmaya ve onu sessiz bir yere kapanmaya zorlar [...]. Fakat belki de bu kitapların en tehlikeli özelliği, sabit bir lineer çizgi üzerinde ilerledikleri gerçeğidir. Anlatılarını herhangi bir şekilde kontrol edemezsin –sadece arkana yaslanır ve sana dikte edilen öyküyü alırsın [...]. Bu, kendi durumlarını değiştirmeye güçlere yetmiyormuş gibi hissetmelerine neden olarak çocuklarımıza genel bir pasiflik verme riski taşır. Okuma aktif, katılımcı değil; teslimiyetçi bir süreçtir." (Gladwell 2005)

Alaylı ve kasıtlı olarak provokatif olsa da Johnson ve Gladwell tarafından televizyon izlemeye, oyun oynamaya ve sinemaya gitmeye dair ortaya konulan iddia açıktır. Bilgisayar oyunlarından *sonra* icat edilen, düşünülenin ve gerçeğin aksine olan kitap örneğinin, (teknik) temsil sistemlerinin insan tarihinde kapladığı "simgesel form" şeklinde yararlı hatırlatıcı bir rolü vardır. Fakat tüm bunların ötesinde, medya tüketiminin, yeniden eğitmenin ve öğrenmenin artık yaşam boyu zorunluluk olduğu ideolojik üretimin öz-düzenlemeli mekanizmalarına tam anlamıyla katılmak için modern ("kontrol") toplumlar(ın)da ihtiyaç duyulan

"duygusal emeğin" parçası haline geldiğini doğrular. Bu yüzden devam eden testler –akıl-oyunu filmleriyle önerilen "testler" dahil– (burjuva sonrası) benin gerçek bir "ahlakını" tesis eder: Esnek, uyarlanabilir ve interaktif kalmak ve tüm bunların ötesinde "oyunun kurallarını" bilmek.

Oyunun Kuralları

Bu, akıl-oyunu filmlerin neden hemen popüler olduğunu ve yorumsamacı (hermeneutic) etkinlik sağanağına yol açtığını açığa kavuşturabilir. Filmler zevk verici bir şey olarak deneyimlendiği gibi, anlamlı bir şey olarak da algılanabilir. Ancak, dikkate değer şey bu uygunluğun mimetik ("realizm" temelli) veya iyileştirici (Aristotelesçi anlamda "katartik") olmamasıdır. İnternet hayran kitlelerinden filozoflara, yazınsal uzmanlardan moda-analistlerine, yüksek teoriden sosyal analize olağanüstü bir eleştirmen çeşitliğine işaret ettik: Yalnızca herkesin söyleyecek bir şeyi yoktur, onu meta düzeyde dile getirirler ki burada bir uçta akıl-oyunu filmlere "semptomatik" olarak yaklaşmak varken diğer uçta da onlara "yalın" yaklaşmak vardır: Bu da bir meta-eleştiri biçimidir. Hayran sitelerindeki gönderiler genellikle SSS (Sıkça Sorulan Sorular) olarak gruplandırılır, böylece mesela *Kuzuların Sessizliği* için şöyle bir soru sorulabilir: "Buffalo Bill'in Evi: Bu bodrum katında kaç tane oda vardı?" "Hangisi herkese daha ürkütücü gelmiştir, Jame Gumb mu yoksa Hannibal Lecter mı?" "Bunları hangi sırada izlemem gerekir?" "Buffalo Bill kendi kamerasının önünde dans ederken hangi şarkı çalmaktadır?" "'Anthrax Adası 'hoş bir dokunuştu' derken Hannibal Lecter ne demek istiyor?" "Buffalo Bill'in dövmesi ne anlama geliyor?"

Diğer bir deyişle, SSS, ya kurgusal anlaşmayı ihmal edip filmlere olgusal bilginin de uyum gösterdiği gerçek yaşamın bir uzantısı olarak yaklaşır ya da filmi diğer tüm veri çeşitleri-

nin –ıvır zıvır, ince detay, gizli bilgi– eklenebildiği, toplanabildiği ve paylaşılabildiği bir veri tabanı başlangıcı olarak kullanma eğilimi içerisindedir. Kalkışmıyor gibi göründükleri şey, (simgesel veya alegorik, niyetselci veya semptomatik) *yorum*dur. Filmlerin uğraştığı ve açık açık imkânsız veya en azından oldukça mantıksız "gerçeklikler" düşünüldüğünde bu şaşırtıcıdır ve bu hayran temeli her şeye nadiren inanan new-age tarikat topluluğu olduğu için, çok kurnaz medya tüketicilerinden meydana geldiği için, böyle bir "gerçek sanısı"nın katılıma müsaade eden oyunun kurallarından bir tanesi olduğuna inanmak gerekir. Bu yüzden, film yarı-metin, yarı-arşiv, yarı-kalkış noktası, köksaplardaki yarı-boğum, kabileler arası iletişimin genişleyen ağıdır.

Anlatıbilimci de yorumla değil, bazı sonuçların açığa çıktığı ve onaylandığı tanımlarla ve genel kurallarla ilgilenir. George Wilson, *Dövüş Kulübü*'nde ve *Diğerleri*'nde "perspektif olarak gayrişahsi ancak öznel olarak değiştirici" film silsilesi diye adlandırdığı bir teori geliştirerek, şöyle söyler:

> Yüzyılın başında anlatısal şeffaflık normuna yapılan sinematik saldırıların neden bu kadar yaygın olduğunu sorgulamak ilginç olabilir. Cevabını bilmiyorum ve sorumlulukla yürütülen böyle bir sorgunun nasıl yol alacağından emin değilim. Şüphesiz bazı şeyler taklit edilmiştir ve belki de Hollywood'da gerçeklikteki ve fotoğrafik imgedeki hileye dair bir çeşit post-modern şüphe eğilimi olmuştur. Herhangi bir olaydaki mevcut amacım, sinematik şeffaflıkfaki bu tarz bazı yıkıcılıkların ne anlama geldiğine dair tamamen sistematik bir şeyler söylemekti. (Wilson 2006, s. 93)

Buna karşın, yüksek kuram ve sosyal eleştirinin yorumdan başka hiçbir şey olmadığı söylenebilirdi. Filmleri, öznellik (burjuva, Oedipus), bilinç ve kimlik (kuramları) alanın-

daki daha geniş değişiklikler için belirtisel olarak alırlar [yukarıda bahsettiğim gibi, "üretken patolojilerle" ve Slavoj Žižek Lynch (2000) ve Kieslowski (2001) okumalarında bunu yapmıştır], sinemayı –böyle filmler üzerinden– "felsefe yapma" örnekleri olarak tanıtırlar (Mulhall 2002; Smith ve Wartenberg 2006) veya şunu sorarlar: Bu filmler neye yarar [ve Johnson, Gladwell veya Douglas Rushkoff'un (1995) yaptığı şekilde cevap verirler]. Ancak bunlar da diğer topluluklar gibi, oyunun kurallarını belirleyen "yapısal eksiklikler" barındırırlar. Mesela ihmal edilen şey (veya Johnson'da üstü kapalı da olsa ima edilen şey) akıl-oyunu sinemasının maddi koşulları ve ekonomik sonuçlarıdır. Fakat bunlar bir şekilde aydınlatılması gereken "baskılanmış" hakikatler değildir; daha ziyade, maddi koşulların ve yorumsamacı oyunların her biri, iki tarafın da aynı anda görülemediği önlü arkalı bir niteliğe sahiptir.

Bu durumda bir taraftan diğer tarafa hareket etmek, tepkiden üretime geçiş yapmak, Hollywood ve diğer film yapan uluslar için oyunun kurallarının şimdi ne olduğunu kısaca düşünmek demektir [yalnızca Hollywood'la sınırlanmayan, üretim, dağıtım ve pazarlama açısından Hollywood'un ikinci beninin tipik bir ürünü olarak görünen akıl-oyunu filmlerin diğer semptomatik özelliği: Uluslararası film festivali çevresi (Elsaesser 2005)].

Hollywood, anlam-yaratma hususunda daima oldukça belirsiz veya nüfuz edilebilir "metinler" üretmiştir: Filmler tutarsız olmaksızın çoklu giriş-noktalarına izin vermeliydi. Bu, David Bordwell'in klasik filmlerin "aşırı açık" doğası diye adlandırdığı şeydir, ayrıca o ve Edward Branigan gibilerinin kavramak üzerine (şeffaflıkla, doğrusallıkla ve kapanmayla) Hollywood 'un daimi erdemleri olarak ısrar etmelerinin nedenidir ki, bu noktada başkaları –eşit gerekçelendirmeyle– aynı klasik sinemanın boşluklu, gereksiz ve döngüsel doğasına işaret etmişlerdir. Çoklu giriş-noktasının farklı cinsiyet-

teki izleyiciler, farklı yaş grupları, farklı etnik veya ulusal kimlikler, farklı eğitim düzeyindekiler ve aynı zamanda tam olarak (televizyondaki) verili bir performans boyunca farklı zamanlarda veya tarihte farklı noktalarda ("klasik" veya "kült") filme "giriş yapan" izleyiciler anlamına geldiği düşünüldüğünde, bu, "herkese ulaşma" (bir defasında yönetmen Robert Zemeckis'in ifade ettiği gibi "bir Hollywood filmi, herkesin bir şişe kapabildiği bir partidir") prensibi ve azımsanmayacak bir başarı olarak düşünülebilir. En azından 1960'lardan beri filmler farklı medya ortamlarında güzelce ifa edilebilirlerdi: Temsili gösterimler, televizyon gösterimleri, önceden kaydedilmiş video kasetler gibi. 1990lardan beri piyasa çok genişlemiştir (sadece Amerika, Avrupa, Japonya ve Avustralya'dan ziyade küreselleşmiştir) ve platformlar da çeşitlenmiştir: Adı geçenlerin ötesinde, şunu ekleyebiliriz: Filmin internet sitesi, filmin fragmanı, bilgisayar oyunu ve DVD'si. Ayrıca uzmanlar, –özel efektler ve karmaşık olay örgüsü, cazibe sineması ve anlatı entegrasyonu, anlatı yapısı ve oyun mantığı, doğrusallık ve dizisellik, "optik görü" ve "dokunma görüsü", klasik ve post-klasik sinema, "ev gösterimi" ve "event-movie", özel alan ve kamusal alan– şeklindeki yararlı ikili ayrımları düzenlerken, Hollywood'un böyle bir lüksü yoktur. İfadedeki gibi: Var olmak için, "tüm dünya piyasalarında önemli bir varlık", aynı zamanda da "dünyadaki tüm temsil modlarında önemli bir varlık" haline gelmelidir. Tepki bağlamlarının yaygınlaşması ve medya platformları düşünüldüğünde, bu artık yalnızca "azımsanmayacak bir başarı" değil, gerçekten de göz korkutucu bir meydan okumadır. Önceden "aşırı açık" olan şey şimdilerde "aşırı gizemli" bir hale gelmelidir fakat bunu izleyicilerine hâlâ bir Hollywood filminin anlaşılmasını istediği "oyunun kurallarını" öğreten bir biçimde (Hollywood'un hep yaptığı gibi) yapmalıdır ancak şöyle bir istisna mevcuttur, en azından akıl-oyunu sineması düşünüldüğünde önceye nazaran

göz göre göre oyunun kuralları aynı zamanda filmlerin neyle "ilgili" olduklarıdır.

Bu yüzden, sonuç kısmım şu şekilde olabilir: İzleyici ile film arasındaki yeni anlaşma artık sırf gözsel doğrulamaya, özdeşleşmeye, röntgencilik bakış açısına ve bu tarz bir "izleyicilik" biçimine değil de daha ziyade bir şekilde edinilen tikel kurallara ve izleyici koşullarına dayanıyor: Her topluluğun ilişkisinin olduğunu varsaydığı ve kendini bu yolla tanımladığı "oyunun kuralları" üzerinden farklı yorumsal topluluklar aracılığıyla filmlerle kurulan (meta-) bağlantı: Dilbilimcilerin söyleyebileceği gibi "refah koşulları". Yani akıl-oyunu filmleri dikkate değer yapan şey, bu noktada "kurumsal sinema" içinde oynadıkları "avangart" veya "pilot" veya "prototip" işlevdir ki "akıl oyunları," "beyin şekeri" ve yeterince özel efekt sağlamaktan öte, oyunun kurallarının bu şekilde yeniden müzakeresine hizmet edebilen metinsel formları, mecazi anlatımları ve öykü motiflerini yola sokmaya, onlarla uğraşmaya ve onları "test" etmeye koyulurlar. Akıl-oyunu filmleri, yeni bir çeşit diziye yer açmak amacıyla bir kurallar dizisini (gerçekçilik, şeffaflık, doğrusallık) bozuma uğratır ve formel özellikleri –anlatıbilimsel bir açıdan, ontolojik, epistemolojik, psiko-patolojik veya pedagojik açıdan incelesek de incelemesek de (çünkü hepsi de güvenilir "giriş-noktaları" sağlarlar)– esnek, değişken, farklı ve çok yönlü olan bir uzlaşı formasyonunu temsil ederler: Burada gösterdiğim argümanları izlersek, ideal (kastedilen) izleyicilerinden çok da farklı değil. Ayrıca, çoklu ortamların maddi koşulları gibi çoklu girişin maddi koşullarını da sağlarlar. Sadece bir örnek verecek olursak: Bir film DVD olarak yalnızca kaydedilebilir, depolanabilir ve oynatılabilir değil de bir anlamda özellikle "DVD'leştirilebilir olduğu" için, çok defa izlenmeye ihtiyaç duyan veya bunun karşılığını veren bir filme dönüşebilir; dikkatli izleyiciyi özel veya saklı ipuçlarıyla ödüllendirir; spiral veya döngü şeklinde yapılandırılır; arka planlardan

(bonuslardan) veya para-metinsel bilgilerden yararlanır; kronolojik bir incelemeyi sürdürebilir hatta buna iyi gelir. Tüm bu koşullar, özel efektleriyle ve temsil değerleriyle kamulaştırılan sinema gösterimlerini artırabilen, DVD ve hatta yüksek ihtimalle bilgisayar oyunu şeklinde bir tür "iş" haline geldiği gibi, sosyal ağdaki ıvır zıvır ve batini şeylerin takas edilmesi ve bilgi değişimi için bir tür "boğum"a dönüşerek internetteki geçici hayran topluluklarının ilgisini çekebilen çok ortamlı sinemaya uygun dağıtım, tüketim, sinefili, uzmanlık ve izleyicilik koşullarına cevap veren metinsel organizasyon biçimini tasarlar. Şimdi üretim açısından baktığımızda, şayet akıl-oyunu sinemasının bazı belirgin özelliklerini tarif etseydim, bu çok da şaşırtıcı olmayacaktı.

Aslında tam bir döngüyü tamamlamış görünüyoruz. İlk olarak, akıl-oyunu sinemasının temel etkisinin izleyicinin yolunu şaşırtmak ve izleyici-ekran ilişkisinin tartışılmasını sağlamak olduğunu söyledim. 1990'lardan bu yana akıl-oyunu filmlerin açığa çıkması (bazıları buna yeniden doğuş diyebilir), meta-düzeyde bir çözüm sundukları bu "krizin" bir işareti olabilir. Bu meta-düzeylerden bazılarını araştırdıktan sonra ve kimisi birbirini tamamlarken, kimisinin birbiriyle uyumsuz oldukları gerçeğinin neden çok fazla açıklamasının olduğunu gösterdikten sonra, şimdi sonuç olarak, epistemolojik varsayımlar, anlatısal alışkanlıklar ve ontolojik öncüller arasındaki değişimlerin olduğu krizi derinleştirmeye çalışan akıl-oyunu filmlerin kendilerine veya daha ziyade "oyunun kurallarına" dikkat çektiğini söyleyebilirim. Haklarında söylenen şeylere ek olarak bu kurallar (bireysel vakaların özümsenmesi üzerinden) örüntü tanımayı destekler ve (dizinsel, realist temsillerden ziyade) resimli bilmeceler veri-depoları veya "resimli bulmacalar" olarak okunan sinematik imgelere ihtiyaç duyar.[1]

Bu yüzden, algı, algılama ve yorum düzeyinde belirsizlik veya "Gestalt-switch" olarak görünen şey sadece üretim ve

pazarlama düzeyindeki stratejinin doğrulanmasıdır: Akıl-oyunu sinemasıyla, "kurumsal sinema" "herkes için ulaşılabilir olmaya" ve özellikle "bilgisayar oyunlarının" yararlılığıyla "kitapların" avantajını birleştirmeye çalışan çoklu bir platform, yeni koşullara adapte olabilen sinema filmi olmaya çalışıyor; ki buna, sinema gösterimi veya uluslararası film festivallerindeki varlığı, bütünsel düşünüldüğünde sonraki yaşamında kültürel olarak daha dayanıklı ve ekonomik olarak daha kârlı olmasını hazırlayan DVD'leştirilebilen film adını verdim. Akıl-oyunu filmlerin "akıl-oyunlarını" kendi olanak(sızlık) koşullarından çıkarttığı sonucuna varılabilir: İzleyicilerine oyunun yeni kurallarını öğretirken aynı zamanda kendileri de hâlâ bir şeyler öğrenirler.

Bu filmlere "fenomen" ve "belirli bir eğilim" olarak yaklaşmakta bu kadar ısrarcı olmamın nedeni budur. Hepsi olmasa da çoğunun –zaman içinde ve yeterince kararlılıkla– anlatıbilimsel araçlarla izah edilebildiği doğru olabilir, böylece analisti araçlarını düzeltmeye zorlar ve süreç içinde filmlerin kendi sırlarını açığa vurmasını sağlar. Fakat kült halleri, pop kültür hayranlarından, filozoflardan, halka mal olmuş entelektüellerden ve hatta filmlerle ilgili genellikle yazmayan/düşünmeyen insanlardan gelen ilgi düşünüldüğünde, onlara, hareketli imgelerin ve sanal dünyaların olduğu kültür yolundaki daha büyük değişimler için semptomatik olarak yaklaşılması muhtemelen eşit bir anlamlılığa sahiptir. Akıl-oyunu filmleri, sinemanın kendisinin nasıl da mutasyona uğradığını gösterebilir: Bu filmler, "gerçeği" yansıtmaktan veya illüzyonculuk ile gerçekçilik arasındaki salınımdan veya değişimden ziyade, kendi göndergeselliklerini yaratır fakat gönderme yaptıkları şey, tüm bunların ötesinde, "oyunun kuralları"dır. Aslında bu söylediğimiz şu anlama gelir, çağdaş sinemanın tıpkı bazı otomatlaşan sistemlerimize gömülen melez us formlarıyla olduğu şekliyle makinelerle ve "şeylerle" simbiyotik olarak yaşamayı öğrendiğimiz gibi

bedenin ve algının yeniden düzenlenmesinde "sorunun bir parçası" mı (Foucault, Deleuze) yoksa "hâlihazırda "çözümün bir parçası" mı (Johnson, Gladwell) olduğundan emin değiliz. Bu hususta, sinema –görünenin bir makinesinden daha fazla– bir düşünme biçimine dönüşebildiği gibi performatif bir faillik moduna da dönüşebilirdi: Bu filmlerin sadece karmaşık anlatılar değil de akıl-oyunu filmler olduğuna inanmamın nedeni budur, daha doğrusu: Karmaşık anlatıların zihnimizi kurcalayan oyunlardan sadece biri olmasının nedeni budur.

Notlar

1. Resimli bir yapboz, şifreli detaylar veya özel şaşırtmalar içerir, yani hep orada bulunan ama daha geleneksel başka bir düzende saklı olan ve bulunması için algısal veya bilişsel olarak varsayılan değerlerin bir anlamda tekrardan ayarlanmasına ihtiyaç duyulan şey açığa vurulur. Resimli bir yapboz, aynı zamanda ayrı parçaların farklı bir şekilde düzenlenmesiyle farklı figürlerin oluşmasına olanak sağlayan bir imgedir; ilk bakışta anlaşılmayan ve anlaşılması için bakan tarafında bazı değişiklikler olması gereken figürler (genellikle hayvanlar, nesneler, vücutlar) içerir; sonunda doğru bir biçimde yapılanan bir imge olabilir fakat perspektife dikkat edilerek çizilmiş temsili, gestalt-switcheste veya Escher'in çizimlerinde olduğu gibi imkânsızlaşır.

Bibliyografya

Bordwell, D. 2002. "Film futures." *Substance*, 97:88-104.

Branigan, E. 2002. "Nearly true: Forking paths, forking interpretations. David Bordwell's 'Film futures'", *SubStance*, 97:105-14'e bir cevap.

Brown, M. 2006. "Lookey here: Lars von Trier is at it again." *The Guardian*, 8 Aralık Cuma. http://film.guardian.co.uk/News_Story/Guardian/0,1967275,00.html?82%3A+ Film+news sitesinde online (Nisan 20, 2007 tarihinde ulaşıldı).

Cameron, A. 2006. "Contingency, order, and the modular narrative: *21 Grams and Irreversible*." *The Velvet Light Trap*, 58:65-78.

Deleuze, G. 1992. "Postscript on the societies of control." *October*, 59:3-7.

Doane, M. A. 1987. *The Desire to Desire*. The Woman's Film of the 1940s. Bloomington: Indiana University Press.

Eig, J. 2003. "A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity," *Jump Cut*, 46. Online: http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html (Nisan 20, 2007'de ulaşıldı).

Elsaesser, T. 2005. "Film festival networks: The new topographies of cinema in Europe," European Cinema: Face to Face with Hollywood. Amsterdam: Amsterdam University Pres içinde.

Gladwell, M. 2005. "Brain candy: Is pop culture dumbing us down or smartening us up?" *The New Yorker*, Mayıs 16. Online: http://www.newyorker.com/archive/2005/05/16/050516crbo_books (Nisan 20, 2007'de ulaşıldı).

Hardt, M. ve Negri, A. 2001. *Empire*, new edn. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Johnson, S. 2005. *Everything Bad Is Good for You*. New York: Riverhead Books.

King, G. ve Krzywinska, T. (ed.) 2002. *ScreenPlay: inema/Videogames/Interfaces*. London: I.B. Taurus.

Kittler, F. 1999. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Mittell, J. 2006. "Narrative complexity in contemporary American television." *The Velvet Light* Trap, 58: 29-40.

Mulhall, S. 2002. *On Film*. New York: Routledge.

Panek, E. 2006. "The poet and the detective: Defining the psychological puzzle film." *Film Criticism*, 31, 1/2:62-88.

Pehla, K. 1991. "Joe May und seine Detektive. Der Serienfilm als Kinoerlebnis," H-M. Bock and C. Lenssen (ed.) içinde, *Joe May. Regisseur und Produzent*. München: edition text + kritik.

Rushkoff, D. 1995. Playing the Future: What We Can Learn From Digital Kids. New York: Riverhead Books.

Sankey, D. 2001. Blog entry: http://d.sankey.ca/blog/131/mindfuck-films (Eylül 5, 2006'da ulaşıldı).

Simons, J. 2007. Playing the Waves. Lars von Trier's Game Cinema. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Smith, M. 2001. "Parallel lines," J. Hillier (ed.) içinde, *American Independent Cinema: A Sight and Sound Reader*. London: BFI Publishing, s. 155-161.

Smith, M. ve Wartenberg, T. 2006. Thinking Through Cinema: Film as Philosophy. Oxford: Blackwell.

Staiger, J. 2006. "Complex narratives, an introduction." *Film Criticism*, 31, 1/2:2-4.

Stewart, G. 2005. "VR ca. Y2K." Yayınlanmamış makale, *Time@20:The Afterimage of* Gilles Deleuze's Film Philosophy Symposium'da sunuldu, Harvard University, 6-7 Mayıs.

Thompson, K. 1999. Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical *Narrative Technique*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wilson, G. 2006. "Transparency and twist in narrative fiction film." *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 61, 1:81-95. (Aynı zamanda Smith ve Wartenberg 2006 içinde.)

Žižek, S. 2000. The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway. Washington: University of Washington Press.

Žižek, S. 2001. The Fright of Real Tears: Krzystof Kieslowski between Theory and Post-theory. London: British Film Institute.

2

Kayıp Otoban'ın Anlaşılması

Warren Buckland

2007 Şubat'ında Amerika'daki ilk gösteriminde, David Lynch'in 1997 yapımı *Kayıp Otoban* filminin opera versiyonu, filmin kısaltılmış, kısıtlanmış bir halinden ibarettir. Opera, filmi opera terimlerine dönüştürmekten ziyade taklit etmeye yeltenmiş ve bunda oldukça başarısız olmuştur. Filmin ana kısımlarını kendi minimal işaretlerine indirgeyerek, filmi karmaşık, kafa bulandırıcı ve çekici yapan her şeyi çıkartarak sıkıştırılmış versiyonunu sunmaya çalışmıştır. En iyi ihtimalle, opera, izleyicilerin filmdeki sahneleri anlamalarını sağlamaya çalışıyordu ve bu şekilde sahnede içeriğiyle birlikte bir tepki verebileceğimizi umuyordu. Diğer bir deyişle, opera, tamamen yan üründür; Olga Neuwirth'in ilginç ve yenilikçi müziği, Elfriede Jelinek'in librettosu ve performansın canlılığı (tek bir istisna hariç) filmin anlattığı öyküye hiçbir şey katmamış (Lynch'in filminde zaten bazılarını bizzat kendi karıştırdığı ilginç ve yenilikçi bir diyalog, ses ve müzik vardır). Basit sahne tasarımı, bir Alman dışavurumcu tasarımı gibi yukarıya doğru meyillenmişti, ortada bir yatak (bir araba gibi ikiye bölünmüş) ve bir yanda video görüntülerinin ve Fred Madison'ın halüsinasyonlarının gösterildiği bir ekran vardı. Tüm sahnenin önü, üzerine bazı görüntülerin (karakterlerin yakın çekim görüntülerinin ya

da fazlasıyla bozuk görüntülerin) yansıtıldığı yarı-şeffaf bir ekranla tamamen kaplanmıştı ki temel olarak izleyiciye söylenen şuydu – bu, operanın kırıldığı yerdir, bu anlamda film tekniklerine dayandıracağız. Ön ekranda defalarca görünen, David Lynch'in gece alçak bir açıyla yolun orta şeridini takip eden ikonik görüntüsü haricinde yansıtılan görüntüler, bu performans için filme alınmıştır. Bu sahne yalnızca bir defa yenilikçi bir yaklaşımla kullanılmıştır. Öykünün sonunda Fred Madison, Dick Laurent'i öldürür. Gizemli adam cinayeti kaydeder ve kaydettiği şey ön sahneye yansıtılır –ikili bir bakış açısı yaratma. Fakat bu yenilik operayı kurtarmaya asla yetmemiştir. Yalnızca Raphael Sacks'ın Mr Eddy / Dic Laurent olarak performansı öyküye bir şeyler katmıştır– oyunculuğu, Laurent'i daha korkutucu ve aynı zamanda da eğlenceli bir hale getirerek onun şizofrenik davranışını ortaya çıkarmıştır.

Aşağıdaki analizde, *Kayıp Otoban*'ın film versiyonunu neyin karmaşık, kafa bulandırıcı ve çekici yaptığını incelemek için David Bordwell'in (1985) ve sonra da Edward Branigan'ın (1992) bilişsel anlatı kuramlarını kullanacağım.

Kayıp Otoban: Kare Kare

Kayıp Otoban'ın jenerik akışında, gece otoyol boyunca giden bir arabanın ön tarafına takılan bir kameranın çekimleri vardır. Arabanın ön farları yolu aydınlatır. Jenerik ekranın ortasından görünür, kameraya doğru hızlıca gelir, kamera ve izleyicinin "ardından" kaybolmadan önce bir anlığına (harfler film ekranına yapışmış gibi görünür) donakalır.

Açılış sahnesinde, evde Fred Madison'ı (Bill Pullman) görürüz. Açılış kısmında sık sık gördüğümüz için, Fred'in filmin başrol oyuncusu olduğunu düşünürüz. Sahne, karanlıkta yatağının kenarında oturan Fred'le açılır. Sigara içmekte ve aynada kendine bakmaktadır. Ön kapıdaki diyafondan "Dick Laurent öldü" mesajını duyar. Evin başka bir penceresinden

dışarıya bakar ve hiç kimseyi görmez. Pencereden başını çıkardığında, ekran-dışında araba lastiklerinin çıkardığı sesi ve polis sireninin keskin sesini duyarız.

Bordwell, filmin başlangıcının önemli olduğunu iddia eder çünkü izleyici hipotezlerinin filmin hemen başında yere sağlam basması gerekir. Diyafon mesajı izleyicinin hemen şu sorularla iki hipotez öne sürmesine neden olur: Zili kim çaldı? Ve Dick Laurent kim? İki hipotez de öykünün anlatımındaki boşluklara cevap niteliğinde ortaya çıkar. İlk olarak, anlatıya dair bilgi oldukça sınırlıdır. Fakat bu sınırlama gerekçelendirilir çünkü öykü, Fred'in farkındalık düzeyine ve olayları deneyimlemesine bağlıdır: İzleyici Fred'in gördüğü ve duyduğu şeyi görür ve duyar. Bu yüzden bilgi derin ve sınırlıdır, öykü iletişimseldir çünkü izleyicinin bu bilgiye ulaşmasını sağlar (Bu bölümde sonradan Edward Branigan'ın karakter farkındalığı ve odaklama kavramı açısından deneyim tartışmasını göreceğiz). Anlatıdaki boşluklar en başta mekânsaldır. Sınırlı anlatı, dışarıdaki kişinin kimliğini ve ekran-dışı seslerin kaynağını bize göstermez. Anlatıdaki bu mekânsal boşluk, izleyici için gün gibi ortadadır ve bu yüzden (bastırılandan ziyade) göz önüne serilen bir boşluktur. Aynı zamanda açıkça betimlenmiş bir boşluktur ki bu anlamda (dağılmış olmaktan ziyade) spesifiktir. Son olarak (kalıcı olmaktan ziyade) geçicidir çünkü nihayetinde filmin sonunda doldurulur. Bu mekânsal boşluğa dair ürettiğimiz hipotezler, filmin makro düzeyinde işleyen özel olmayan, askıda kalan hipotezlerdir – askıdadır çünkü boşluğun gelecekte doldurulacağını varsayarız (bu yüzden sonraki süreçte film çözülürken bu boşluğun doldurulmasını umarız); özel değildir çünkü herhangi bir kişi de olabilirdi (belirli bir insandan şüphelenen bir hipotez yaratamayız); ve filmin tamamına yayıldığı için makro düzeyde işler. Olasılık ölçeği – imkânsızlık genellikle yarattığımız hipotezlere göndermede bulunur. Fakat bu durumda anlatının filmin sonunda bu

boşluğu doldurma şekli oldukça imkânsızdır. Hipotezlerimiz özel olmamasına rağmen, Fred'in kendi evinin zilini çalmak için aynı zamanda evin dışında olduğu hipotezini herhangi bir izleyicinin düşünmesi çok olası değildir!

Dick Laurent'in kim olduğunun belirsizliği, izleyicinin, makro düzeyde işleyen özel, tuhaf bir hipotez üretmesini sağlayan geçici, göz önüne serilen, odaklı bir boşluktur (çünkü kimliği hemen çözülmez). Daha geleneksel bir filmde (kanonik öykü biçimi geleneğini izleyen filmde), izleyicinin anlatı şeması Dick Laurent'in kim olduğunun beyanını da içeren bir sonraki sahneyi tahmin etmesini koşullayabilir.

Araba tekerleklerinin çıkardığı sesler ve polis sireni, belirgin ipuçları olarak kodlanmaz ve bazı izleyiciler bunları ipucu olarak değil, filmin "gerçeklik etkisi"nin bir parçası, yani önemli bir anlatı olayı olmaktan ziyade duyulması beklenen bir arka fon sesi olarak algılarlar. Özetle, açılış sahnesi, anlatı şemasının filmde bir tutunma noktası elde etmesini sağlar çünkü izleyici anlatının inşa ettiği boşluklara bir cevap niteliğinde hipotezler üretir ve ilerleyen sahnelerde ne olacağını bekler.

Birinci sahne, kurulu bir çekimle, sabahın ilk ışıklarında Fred'in evinin önündeki çok uzun bir çekimle son bulur. Sonrasında ikinci sahne bu saptayıcı çekimin tekrarıyla başlar ancak bu defa gecedir. Evin içinde, Fred'i, saksafonunu çantasına yerleştirirken ve kendisiyle kulübe gitmek yerine evde kalıp kitap okumayı tercih eden Renee'yle (Patricia Arquette) konuşurken görürüz. Öte yandan, görünüşte bu basit sahne izleyiciyi meşgul eder. Çerçeveyi ve karakterleri tanıtmaya devam ederek ve bir durumu açıklayarak kanonik öykü biçimini izler gibi görünür. İki dış genel çekimle (arka arkaya gösterilir), filmin aynı gün sabahtan akşama kadar bir gelişim gösterdiği hipotezini üretebiliriz. Diğer bir deyişle, anlatı şemamızı kullanarak, iki sahne arasında geçici bir lineer ilişki kurarız. İkinci olarak, Fred'e dair bilgi doğrudan olmayan

bir yolla taşınır: Onun bir müzisyen olduğunu varsayarız ve Renee ile olan konuşmasından ikisinin evli olduğunu anlarız (RENEE: "Gülmeyi seviyorum, Fred." FRED: "İşte bu yüzden seninle evlendim.") İki karakterin birbiriyle iletişim kurduğu anlamsız biçim ve kıt diyalog, Fred'in saksafon çalışının Renee'yi sıktığını ve onun da evde kalmayı tercih etmek için olağandışı nedenler icat ettiği yerde bu evliliğin bir açmazda olduğunu söyleyebilir (akşamları evde zamanını kitap okuyarak geçiren bir tipe pek benzemiyor gibi).

İkinci sahne, birinci sahnenin sonuyla karşılaştırıldığında, beklenmedik bir biçimde biter, Madisonların evindeki sessizlikten, Luna'nın locasının dışındaki görüntüye ve çok yüksek sesli bir saksafon müziğine gideriz. İkinci sahnedeki bu ani kırılma, izleyiciyi yalnızca ses ile görüntü arasındaki zıtlıktan değil birinci sahnedeki iki boşluğa referansı olmadığı için sarsar. Fred, diyafondaki mesajdan hiç bahsetmez ve bu yüzden mesajı gönderenin ve Dick Laurent'in kim olduklarını öğrenemeyiz. Bu ipuçlarına olan referans, birinci sahneyle ikinci sahne arasındaki nedensel bağı güçlendirebilirdi. Haliyle, iki sahne daha zayıfça birbirine bağlanır – nedensel olmaktan ziyade görsel (genel çekimin görsel tekrarı) ve lineer bir halde (sabahtan geceye değin). Sahneler arasında bir fazlalığın olmayışıyla anlatı belirginleşir.

Üçüncü sahne, Fred saksafon çalarken ve arada karısına telefon açarken başlar. Fakat evde telefona kimse bakmaz; ev boş gibidir.

Dördüncü sahne başladığında Fred karısını yatakta uyurken bulmak amacıyla eve döner. Bu iki sahne Renee'nin sözleriyle eylemleri arasında bir uyumsuzluk olduğunu söyler. Fred'le Renee'nin ikinci sahnedeki iletişimleriyle birleştirildiğinde, uyumsuzluk izleyicinin bu eylemleri bir araya getirmesini ve onları karmaşık bir eylem olarak adlandırmasını sağlar ki kanonik öykü biçiminin sonraki evresidir bu. Karmaşık eylem, Renee tarafından bakılacak olursa sadakatsizlik

ihtimaliyle birlikte "mutsuz evlilik" olarak adlandırılabilir. İzleyicinin sadakatsizlik hipotezi, hemen hemen dışlayan bir hipotezdir – birkaç alternatifi vardır ve üçüncü sahnede Renee'nin evde olmayışından ileri gelir (filmin anlatısındaki heybetli, odakli bir boşluk). Sadakatsizlik hipotezi en olası olandır fakat anlatı Fred'in bakış açısına sınırlandığı için izleyici Fred'in bu hipotezi doğrulamayı veya çürütmeyi bildiğinden daha fazla bilgiye sahip olmaz.

Beşinci sahne, ertesi sabah. Renee dışarıdan gazeteyi alır ve basamaklarda üzerinde herhangi bir adresin, gönderici isminin veya mesajın olmadığı bir videokaset bulur. Evlerinin dışını ve ön kapıyı yakın plan gösteren kaseti izledikten sonra, Madisonlar normal olarak şaşırırlar. Renee kaseti emlak komisyoncusunun yaptığına dair zayıf, olanak dışı önermeyi ileri sürer. Bu sahne bir kez daha anlatıda heybetli, odakli bir boşluk sunar (Şu soru sorulabilir: Kaseti kim yaptı?) ve önceki sahnelerle olan tek bağı karakterleri ile sahnelerin devamlılığıdır. Bu sahneyle filmin önceki sahneleri arasında anlatı devamlılığı yoktur. Fakat anlatı, göstermek için anlatının çok spesifik kısımlarını seçmek suretiyle bir iç norm kurar gibi görünür – yani, sabahın köründe veya geç saatte cereyan eden eylemler ve olaylar.

Altıncı sahne. Renee ve Fred gece yataktadır (bu yüzden film sabah ve akşam cereyan eden eylemleri yalnızca göstermek yoluyla iç normu izlemeye devam eder). Fred'in zihin imgelerinin birçoğunu görürüz – Luna Lounge'da saksafon çalması ve Renee'yi kulüpten başka bir adamla çıkarken görmesi (o kişinin daha sonra Andy olduğunu öğreniriz). Sonrasında Fred ile Renee sevişirler ve Fred önceki gece gördüğü bir rüyayı yeniden görür. Daha sonra bazı rüya imgelerine maruz kalırız: Fred'in gece evin çevresine bakmasını, onu çağıran Renee'nin yatakta, hızlıca yaklaşan, ekran dışı bir fail tarafından korkutulduğu sahneyi. İzleyici Renee'ye yaklaştığını bu failin gözünden paylaşır fakat kim olduğunu

görmez. Renee kameraya bakar ve çığlık atar (kameraya bakışı anlatıyı ılımlı bir biçimde bilinçli hale getirir). Fred sonrasında uyanıkken görünür ve Renee'ye bakar. Fakat başka bir yüz Renee'ninkiyle birleşir (daha sonra bu yüzün "gizemli adam"a ait olduğunu öğreniriz).

Bu sahnede anlatı kısıtlanmaya ve derinleşmeye devam eder ve Fred'in hafızasına ve rüya imgelerine ulaştığımızda iletişimsel gibi görünür. Fakat hafıza imgelerinin statüsü belirsizdir. Bu imgeleri anlamlı hale getirmek için, film başlamadan önce vuku bulan bir anlatıya gönderimde bulunmasına ve Fred'in üçüncü sahnedeki boşluğu doldurmak adına bu imgeleri üretmesine dair olası bir varsayım geliştirebiliriz. Bu imgeleri şu şekilde yorumlayabiliriz: "Geçen gece Renee muhtemelen daha önce kendisine Luna Lounge'a kadar eşlik eden adamlaydı."

Rüya imgeleri aynı zamanda belirsizdir. Yukarıda bu sahnedeki anlatının kısıtlı ve derin, iletişimsel *görünüyor* olduğundan bahsettik. Ancak filmdeki sonraki sahnelerin yakın bir analizi, filmi analiz eden kişinin bu sahnedeki anlatının aslında oldukça iletişimsel olduğunu fark etmesini sağlar fakat onun iletişimsel konumu maskelenmiştir. Filmin tam da bu sahnesinde, tumturaklı boşlukları olan iletişimsel bir anlatıya alışırız. Fakat rüya sekansında (en azından filmi analiz eden kişi olarak), geriye dönük bir biçimde anlatının bastırılmış boşluklar içerdiğini ve iletişimsel olduğunu anlarız. Sonraki sahnelerin bizi sarsmasının nedeni budur.

Ayrıca, Fred, Renee'nin bir önceki gece nerede olduğunu sorgulamaz (senaryoda sorgulamasına rağmen). Önceki gece gördüğü rüyadan bahseder yalnızca. Bu yüzden, bu sahne ile önceki sahneler arasındaki bağ nedensel olmaktan ziyade zamansaldır (kulübe dair geçmiş imgeler en azından üçüncü sahnenin mekânına bizi geri götürür). Bu nedensel ipuçlarının olmayışına bağlı olarak, izleyici gizemli anlatıyla (Dick Laurent kimdir?) romantik anlatıyı (belki kulüpteki adam

Dick Laurent'ti mesela) birbirine bağlayan zayıf önermeler geliştirmeye çalışır.

Bu sahnedeki diğer olaylar çok daha belirsizdir. Renee ile Fred sevişirlerken, ekran aniden bir süreliğine beyazlaşır (beyaz bir renk) ve eylem yavaşlar. Bunlar, anlatıyı bilinçli hale getirmesine rağmen (iki araç da standart hız ve siyah renk geleneklerine meydan okur), bu araçların yönetmen müdahalesinden ziyade (dolayısıyla *mise en scène*'i manyerist olarak tanımlama) ne anlam ifade ettiği belli değildir. Ayrıca, Fred'in uyandığı ve Renee'nin yüzüyle gizemli adamın yüzünün üst üste bindiğini gördüğü an, bir gece önce gördüğü rüyanın bir parçasıdır. Diğer bir deyişle, *sahne Fred'in rüyası içinde son bulur*; anlatı, rüyayı anlatan Fred'in yataktaki imgesine geri dönmez. Fakat en azından bu sahnede tek bir şey açıktır: Renee ile Fred, evliliklerinin krizde olduğu varsayımını güçlendirecek bir sakinlikle sevişirler.

Yedinci sahne: Bir sonraki sabah. Renee, basamaklarda başka bir videokaset bulur. Fakat bu defaki evin içini filme alma ve Fred'le Renee'nin yatakta uyuyakalmalarıyla son bulma noktasında bir öncekinden çok daha fazla şey gösterir. Sonra Renee polisi arar. İkinci videokaset "karmaşık eylem" yığınına artık zoraki kanonik öykü biçimini ekler.

Sekizinci sahnede, iki dedektif ikinci videokaseti izlerler ve herhangi bir zorla içeri girme ihtimaline karşı evin etrafını ararlar. Bilgi, izleyicinin varsayım-geliştirme sürecini kolaylaştırmak için diyalog şeklinde tesis edilir. Fred, dedektiflere kameralardan nefret ettiğini söyler çünkü şeyleri mecburen olduğu gibi değil kendine has bir tarzda hatırlamayı sever. *Kayıp Otoban*'ı inceleyen birçok eleştirmen bu noktayı önceki sahnelere odaklanan bir düğüm noktası, filmin anlaşılması için bir anahtar olarak görmüşlerdir – yani Fred'in olaylara onları çarpıtarak bakışı gibi anlatının çoğu dönüş yeri psikolojik olarak güdülenebilir. Aynı zamanda izleyici bir sonraki sahnede filmin böyle okunmasını deneme fırsatına sahip olur.

Dokuzuncu sahne: Gecenin geç saatinde Andy'nin evindeki parti. (Andy öncelikle Fred'in geçmiş imgelerinde gösterilir –altıncı sahne– Fred saksafon çalarken Renee ile Andy, Luna Lounge'yı terk ederler.) Kanonik öykü biçimine meydan okunur ve biçim bu sahnede kırılmaya başlar. Önceki sahnede, Fred ile Renee Andy'nin evindeki partiye gitmekle ilgili bir şey konuşmazlar. Eğer konuşsalardı, sahneler arasındaki nedensel ilişkiyi güçlendirmiş olurlardı. Daha radikal bir biçimde, Fred, iki viski içerken ve sonra rüyasında yüzünü Renee'nin yüzüyle üst üst binerken gördüğümüz (altıncı sahnede yeniden anlatılan) "gizemli adam"la (Robert Blake) konuşurken gösterilir. Gizemli adam Fred'e daha önce tanıştıklarını (Fred her ne kadar hatırlamasa da) ve sonra tam o anda Fred'in evinde olduğunu iddia ederek Newtoncu uzam-zaman fiziğine meydan okur (yani aynı anda iki yerdedir). Gizemli adam bunu Fred'i evi aramaya ikna ederek "doğrular" ki gerçekten de telefona gizemli adam bakar! Daha önce tanışmış olmaları açısından gizemli adamın tarafında olma eğilimindeyizdir; ilk olarak sekizinci sahnede Fred'in yaptığı yorumdan dolayı (şeyleri mecburen olduğu gibi değil kendine has bir tarzda hatırlamayı sever); ve ikinci olarak da çünkü gizemli adam altıncı sahnede Fred'in yeniden anlatılan rüyasında görülmüştür (yüzü Renee'nin yüzüyle üst üste bindirilir).

Dokuzuncu sahne, kanonik öykü biçiminin (bir karakter ayna anda iki farklı yerde olamaz) temel varsayımlarından bir tanesine meydan okuyarak, filmin anlatısındaki bu temel uyuşmazlığı harekete geçirmeye veya açıklamaya çalışmamız gerektiği gibi çıkarım yapılabilecek olasılıkları açmaya başlar. Fred basitçe sanrılı mıdır ve biz bu sanrıları mı paylaşıyoruz? Bu, anlatının, Fred'in derin deneyimlerini taşıyarak oldukça iletişimsel olmaya devam ettiğini varsayar.

Gizemli adamı sorduğunda Andy, Dick Laurent'in bir arkadaşı olduğunu söyler ki Fred şöyle karşılık verir: "Dick

Laurent öldü, değil mi?" Bu cevaptan rahatsız olan Andy, Dick Laurent'in ölmüş olabileceğine itiraz eder. (Aynı zamanda şunu söyler, "Dick'i tanıdığını düşünmüyordum"; ki bunu Fred'e gizemli adamın Dick Laurent'in bir arkadaşı olduğunu belirttikten hemen sonra söylemesi oldukça gariptir.) Dick Laurent'ten bahsetmek en sonunda birinci sahnede açılan boşluklardan birine daha keskin bir odaklanma getirir. Anlatı lineer bir şekilde sahne sahne ilerleyerek şimdi sonunda önceki sahnelerdeki boşluklara gönderme yapmaya başlıyor.

Onuncu sahne: Fred ile Renee arabayla Andy'nin partisinden dönmektedirler. Renee, Andy'yle nasıl tanıştıklarını anlatır (RENEE: "Moke'nin [...] adındaki bu yerde tanıştım onunla. Arkadaş olduk... Bir işten bahsetti bana...") Bu, izleyicinin anlatıdan aldığı anlatı parçacıklarından bir tanesidir ve bir bağlama yerleştirmenin ve anlaşılır kılmanın imkânsız olduğu anlamına gelir. Bunun yerine, geriye bir izah kırıntısı kalır. Fakat Fred'in tepkisinden Andy'yi çok sevmediğini anlarız çünkü muhtemelen Renee'nin onunla bir ilişkisi olduğunu düşünür.

On birinci sahne: Fred evde etrafı kontrol eder. Alarmı kapatır, telefon sesi duyar (fakat cevaplamaz), o ve Renee uyumaya hazırlanırlar. Sonraki olaylar Fred'in altıncı sahnedeki yinelenen rüyasına gönderme yapar. Sıradışı olan şey, Fred'in rüya parçaları şimdi yinelenir ve rüya-olmayan olaylar şeklinde "tamamlanır". Fred evin etrafında dolaşırken, Renee Fred'e tam da rüyadaki gibi seslenir. Birkaç imgede, Fred'in aynı zamanda tıpkı rüyadaki gibi evin etrafında dolaştığını görürüz. Banyodaki aynada kendisine uzun uzun bakar. Sonra kameraya doğru yürür, görüşümüzü tamamen kapatır (bilinçli bir anlatı ânı). Sonraki kesmede, kamera bir kapının dışında konumlanır.

Bu sahne kanonik öykü biçimine meydan okur çünkü (rüyayı bir ön uyarı olarak okumazsak) lineer ilerleme kavramını çarpıtır. Sahnenin sonunda, anlatı iletişimsel değildir

çünkü kamera kapalı bir kapının dışında konumlandığında anlatıda bir boşluk yaratır. Fakat Fred'in rüyasına olan kesmenin temelinde –görünmeyen bir failin yatakta Renee'ye saldırışı, Renee'nin ilişkide olduğu varsayımıyla birlikte– yaklaşık, özel olası bir varsayım geliştirebiliriz.

Bu varsayım *on ikinci sahnede* doğrulanır. Fred kapı önünde üçüncü bir videokaset bulur, izler ve ikinci kasetteki ilk çekime ek olarak, kendini Renee'yi öldürüp parçalarken gösteren bir kesmeler serisi görür. Kendini filme çeken video kameraya doğrudan bakarak onu kabul eder (anlatıyı bilinçli bir hale getirir). Fakat kaseti izleyen Fred için görüntüler korkutucudur ve umutsuzca Renee'yi çağırır. Aniden sekizinci sahnede eve gelen detektiflerden birinin yumruğunu yüzüne yer. Fred şimdi Renee'nin cinayetiyle ilgili (*on üçüncü sahne*) sorgulanırken, filmin bu noktasında anlatıda tumturaklı bir eksilti vardır. Anlatı hem iletişimseldir hem de iletişimsel değildir çünkü Fred'i Renee'yi öldürürken gösterir bize (video kamera görüntüleri aracılığıyla) fakat video kasetleri kimin kaydettiğine, Dick Laurent'in kim olduğuna, gizemli adamın ayna anda iki farklı yerde olabilme yetisine ve Fred'in yinelenen rüyası ile Renee'nin sonraki akşam öldürülmesi arasındaki benzerliğe dair bilgi vermede ketumdur. Daha genel konuşursak, film, anlatısı ile ortaya serilen öyküsü arasındaki senkronizasyon eksikliğiyle belirginleşir.

Geriye dönük bir şekilde, şimdi filmi bir dedektif filmi gibi yeniden değerlendirebiliriz. Bordwell (1985, s. 64) dedektif filmini şu özellikleriyle tanımlar: Bir suç (suçun nedeni, suçun eylemi, suçun saklanması, suçun keşfi) ve soruşturma (soruşturmanın başlangıcı, soruşturmanın evreleri, suçun aydınlatılması). Filmi, saklanma ve keşfin vurgulanması aracılığıyla çok yoğun bir soruşturmayla bir suçun işlenişi olarak karakterize edebiliriz (bu noktada suçlunun saptanması ve saptamanın sonuçlarını içerir). Fred'in Andy'nin parti-

sinden sonra cinayeti gerçekleştiren ve kıskançlıkla harekete geçen nedensel bir fail olduğunu varsayarız.

Polis, Fred'e yaslanan anlatının devamını öne sürerek yumruğunu doğrudan kameraya atar. Eylem yalnızca kameraya doğrudan yöneltildiği için değil, aynı zamanda Hitchcock filmlerindeki –özellikle yumrukların bunun gibi doğrudan kameraya atıldığı *Trendeki Yabancı* (Strangers on a Train, 1951) ve *Gizli Teşkilat* (North by Northwest, 1959) filmlerinde– benzer anların bir sine-edebiyat izleyicisini hatırlatmasından dolayı anlatıyı bilinçlendirir. Başka bir Hitchcockçu anda Fred hücresine götürülürken davası gösterilmeyip cezayı söyleyen yargıcın dış sesine indirgenir. Bu, Margot Wendice'nin *Cinayet Var* (Dial M for Murder, 1954) filmindeki hızlı gösteriminin ötesine gider. (*Kayıp Otoban*'da, mahkemede yer alan bir sahne senaryodadır ancak son kısım ihmal edilmiştir.)

Renee cinayetinin (Fred'in geçmiş görüntüleri olarak kodlanan) video görüntüleri arasında Fred hücresine götürülürken (*on dördüncü sahne*) hızlı bir sahneler dizisi gelir. *On beşinci sahne* bu temayla devam ederken Fred ona ne olduğunu öğrenmeye çalışır. *On altıncı sahnede* hapishane avlusuna düşer ve baş ağrısından şikâyet eder. *On yedinci sahnede* hapishane doktoru onu uyku hapı alması için zorlar, on sekizinci sahnede çölde patlayan bir kulübe görülür ve patlama geriye dönük olarak gösterilir (anlatıyı bilinçli bir hale getirir). Sonrasında gizemli adam kulübeden dışarı çıkar ve tekrar içeri girer. Betimleme *Delta Etkisi*'nin (Kiss Me Deadly, Robert Aldrich 1955) sonunda –gece otoyolda hızla ilerleyen bir arabanın ön tarafına montajlanmış kameradan alınan bir görüntüyle başlayan bir film– patlayan bir çöl evinin sine-edebi görüntüsünü hatırlatır. Hapishanedeki bu sahneler boyunca, Fred'in, anlatı olaylarını nedensel olarak harekete geçiren rasyonel, amaç-odaklı bir fail olmadığı kanıtlanır çünkü eylemlerini hatırlayamaz veya açıklayamaz. Zihin durumu, anlatı ile öykü arasındaki senkronizasyon eksikliğini harekete geçirir.

On sekizinci sahnenin ikinci yarısındaki olaylar ve sonraki sahneler kanonik öykü biçimine tamamen meydan okur ve onun altını oyar. On sekizinci sahne şu şekilde biter:

- Fred'in hücresi: Her tarafı parlak bir ışık kaplar ve hücrenin ampulü soluklaşır (muhtemelen hapishanenin bir yerinde elektrikle bir idamı temsil ediyordur).
- Gece otoyolda, jenerik sekansı görüntüsünün tekrarlanışı; fakat bu defa, araba genç bir adamın önünde durur (sonradan Pete Dayton olduğunu öğreniriz);
- Pete'e daha yakın bir çekim; Pete'in görüntüsü kız arkadaşı Sheila'nın ve Pete'in ebeveyninin görüntüleriyle üst üste biner; Sheila bağırarak Pete'in adını söyler;
- Pete'in gözlerine yakın bir çekim, Fred'in hapishane hücresindeki ışığın görüntüsüyle üst üste biner;
- Fred, üstü başı kan içinde, hapishane hücresinde bir o yana bir bu yana çılgınca sallanır, çığlık atar (bu görüntü Bacon'ın imgelerinin filmsel eşi olarak okunabildiği ölçüde Francis Bacon'ın portrelerinden oldukça etkilenmiş gibi görünüyor);
- Hapishanenin tavanı sahnesi; kamera Fred'e doğru eğilir;
- Açık bir yaraya benzeyen bir görüntü ve kamera ona doğru hareket eder.

Öykü gerçeküstü bir mantık çizgisiyle ilerlerken, geriye dönük bir biçimde çıkarım yaptığımız parçalı bir anlatı olayları serisi sunar ve Fred'in Pete'ye dönüşümünü işaret eder (senaryodaki bu olay dönüşüme dair daha açıktır).

On dokuzuncu sahneden yirmi beşinci sahneye kadarki kısım, Fred'in hücresinde Pete'yi, Pete'nin kimliğini, serbest bırakılmasını, evini ve işini teşhis eden bir hapishane güvenliğini resmediyor. Film sanki "yeniden başlıyor "gibidir veya daha doğru ifade edecek olursak, başka bir filmin ikinci yarısını izliyor gibi oluyoruz çünkü öykü Pete'yi filmin başrol oyuncusu olarak tanımlamıştır ve yeni bir çerçeve ile ek karak-

terler tanıtmıştır. Filmin anlatısındaki bu ani şok, ayrıcalıklı bir biçimde bize ulaştırılan ve kameranın önünden nadiren ayrılan önceki başrol oyuncusunun aniden ve kaçınılmaz bir şekilde anlatıda gözden kaybolduğu gerçeğinden kaynaklanmaktadır.

Bu şok, görünüşte diğer filmlerdeki benzer sahnelerden daha radikaldir – mesela *Sapık*'da (Psycho, 1960) öldürülene kadar filmin ilk başrol oyuncusu olan Marion Crane'in öldürülmesi. *Psycho*'da, Marion'dan Norman'a olan dönüşüm sabit bir anlatı içinde yer alır. *Kayıp Otoban*'da, anlatı ciddi bir biçimde parçalanmıştır, asla doldurulamayan tumturaklı ama kalıcı bir boşluk yaratır ve yayar. Bu boşluğu doldurabilmek için, izleyicinin iki ayrışık varsayım geliştirmesi gerekir: Pete ile Fred aynı insan mı? Yani, iki aktör de aynı karakteri mi oynuyor? Veya iki aktör, iki farklı karakteri mi oynuyor? Ancak, öykü varsayımlar arasında bir tercih yapabilmemizi sağlayacak yeterli ipucu vermez bize.

Fred'den Pete'ye olan muhteşem dönüşümden sonra, öykünün iletişimsel durumunu sorgulamaya başlarız. Gösterdiğinden çok daha fazla şeyi saklıyor gibi görünmektedir. Filmi seyretmeye devam ederken çözülmeyen şeyler kalır çünkü film onlara işaret etmez, hatta tanımaz bile –yani, yirmi dördüncü sahneye kadar, Pete'in kız arkadaşı Sheila Pete'e önceki akşam cereyan eden "olaylar"dan beri çok ilginç davrandığını söyler. Aynı zamanda, öykü, filmin başında tesis edilen iç normları izlemeye devam eder– sabahın köründe veya gecenin geç saatlerinde vuku bulan olayları canlandırmak anlamında. *Yirmi beşinci sahnede* Pete işe döner (bir tamirci olarak) ve *yirmi altıncı sahnede* Bay Eddy adında bir mafya üyesinin arabasını tamir eder. Sahne, Bay Eddy'nin Pete'in çalıştığı garajdan uzaklaşması ve Pete'i izleyen iki polisin Bay Eddy'i Dick Laurent olarak tanımlamasıyla son bulur. Filmin başındaki anlatıda sunulan boşluklardan biri (Dick Laurent kimdir?), şimdi daha açık hale getirilir ki bu

durum başka bir soruyu da sorar: Bay Eddy neden Dick Laurent olarak tanımlanıyor? Bu andan sonra öykü, izleyicinin diğer boşluklara odaklanmasını ve varsayımları belirginleştirmesini sağlayarak filmin ilk kısmına daha çok ve daha sık gönderme yapar.

Yirmi yedinci sahnenin başında Pete, tıpkı Fred'in Renee'yi öldürmeden hemen önce yaptığı gibi, aynada kendine bakar. Fakat filmin bu kısmında Sheila'yı yemeğe götürür.

Yirmi sekizinci sahne. Pete sonraki sabah işteyken radyoda saksofon müziği duyar –Fred'in Luna Lounge'da çaldığı müziğin aynısıdır. Pete, kendisini strese sokan müziği kapatır. Bir süre sonra Bay Eddy'nin kız arkadaşı, aynı zamanda da Fred'in karısı Renee'yi oynayan Patricia Arquette'nin oynadığı Alice'le tanışır. Fakat Renee gibi Arquette de baştan çıkarıcı gözükür; Alice gibi o da sarışın *femme fatale* stereotipine uyar. Fred Pete'e dönüştüğünde geliştirdiğimiz varsayımlar burada yinelenir fakat ters bir biçimde. Şimdi şunu sormamız gerekir: Renee ile Alice saklı olarak aynı karakterler mi (çünkü aynı aktris tarafından canlandırılmaktadırlar)? Veya Patricia Arquette iki karakteri mi canlandırıyor?

Yirmi dokuzuncu sahneden otuz ikinci sahneye kadar Pete'nin Alice'le ilerlettiği ilişki tasvir edilir. *Otuz üçüncü sahnede*, Alice Pete'le flörtüne son verdikten sonra, Pete'i, odasında halüsinasyonlar görürken ve tuhaf sesler duyarken izleriz. Anlatı sınırlı, derin ve iletişimseldir çünkü izleyici doğrudan bu deneyimleri paylaşır (kamera bulanıklaşır, Pete'in Alice'e dair halüsinasyonlarını görürüz falan filan). *Otuz dördüncü sahnede*, Pete gidip Sheila'yı görmeye karar verir ve otuz beşinci sahnede anne-babası Pete'le konuşur. Ona ne olduğunu bilirler fakat olanları anlatmayı reddederler. Onun Sheila ve "bir adam" ile birlikte eve geldiğini söylerler fakat daha fazlasını değil. Bu sahne, anne babasının ve Sheila'nın çığlık attığı on sekizinci sahneyi takiben bir

montaj serisiyle kesmeye uğrar ki bu defa Pete'nin resminin üzerine bindirilmez. Bunu, açık bir yara ve Renee'nin sakat bedeninin bir video görüntüsü izler. Bu kesmeler, daha önce Fred'in geçmiş imgeleri olarak kodlanmışken, şimdiyse Pete'nin geçmiş imgeleri olarak kodlanır.

Sonraki sahnelerde, Bay Eddy Pete'i tehdit eder ve Alice, Pete'le birlikte Andy'i soyup kaçmayı planlar. *Otuz dokuzuncu sahnede* Alice, Pete'e, Bay Eddy'yle nasıl tanıştıklarını anlatır. Renee'nin Fred'e Andy'yle nasıl tanıştıklarını anlattığı şekilde anlatır (ALICE: "Moke'nin... adında bir yerde tanıştım onunla. Arkadaş olduk... Bir işten bahsetti...")

Kırkıncı sahnede, Pete, Sheila'dan ayrılır ve sonra Bay Eddy-Dick Laurent'ten ve gizemli adamdan bir telefon alır (dokuzuncu sahnedeki Andy'nin gizemli adamın Dick Laurent'in bir arkadaşı olduğu yorumunu doğrulayarak). Gizemli adam Pete'le konuştuğunda, dokuzuncu sahnede Andy'nin partisinde Fred'le konuşurken kullandığı ifadelerin aynısını kullanır ("Daha önce tanıştık, değil mi?" vb.). Sonrasında dolaylı yoldan Pete'i tehdit eder.

Kırk birinci sahnede, Pete, Andy'yi soymak için Alice'in planını uygulamaya koyar fakat süreç içinde Andy öldürülür. Pete, Andy'nin evinde Bay Eddy'nin, Renee'nin, Alice'in ve Andy'nin birlikte çektirdikleri bir fotoğraf bulur. Pete, Alice'e "İkisi de sen misin?" diye sorar. İzleyicinin yirmi dokuzuncu sahnede Alice'i ilk defa gördüğünde geliştirdiği bir varsayım burada yankılanır. Sonra Pete, temizlik yapmak için yukarıya çıkar fakat Andy'nin evindeki koridor bir otel koridoru gibi gözükür. Ayrıca, Fred'in hapishane hücresindeki gibi ışık patlamaları da görürüz koridorda.

Kırk ikinci sahnede, Pete ile Alice, Andy'nin değerli eşyalarını satmak için arabalarını gizemli adamın çöldeki kulübesine sürerler. Gece boyunca otoyoldaki kesmeler ve yanan kulübe sahnesi tekrarlanır. *Kırk üçünü sahnede* Alice ile Pete çölde sevişirler. Sonra Alice kulübeye girer ve Pete uyanır.

Ancak, şimdi kaçınılmaz bir biçimde Fred'e dönüşmüştür. Fakat Fred'in anlatıya olan ani dönüşüne alışmaya henüz zamanımız varken, anlatı olağandışı bir takım kesmeler ve sahneler sunar. Fred, arabasına bakar ve geriye döndüğünde içeride gizemli adamı görür. Sonra ekranda görünmeyen gizemli adamın sesini duyarız ve aniden kulübesinin girişinde görülür. On sekizinci sahnede Fred'in geçmiş imgelerinde olduğu gibi kulübeye girer sonradan. Fred, Alice'i değil de gizemli adamı gördüğü kulübeden içeriye girer. Fred ona Alice'in nerede olduğunu sorar ve adının Renee olduğunu söyler. Andy'nin apartmanındaki fotoğrafa rağmen, Renee ile Alice aynı kişi olabilirler (kulübeye girdikten sonra ortadan kaybolmasını hâlâ açıklamamasına rağmen). Sonra Fred'le adında anlaşamayan gizimle adam video kamerasıyla onu çekmeye başlar. Fred, kulübeden arabasına doğru koşarken, video kamerayla çekilmiş sahnelerin bazıları gizemli adamın bakış açısından gösterilir ve en son görüntüler Madisonların evine gönderilen üç videokasetin aynısıdır. Filmin ilk kısmında yaratılan boşluklardan bir tanesini şimdi doldurabiliriz çünkü videokasetleri gizemli adamın yaptığına dair kesin kanıtlarımız vardır. Ayrıca, Alice ile Renee ve Fred ile Pete arasındaki ilişkiyle ilgili varsayımlara odaklanılır fakat çözümlenmez çünkü anlatının sunduğu "çözümler" oldukça olasılık dışıdır.

Kırk dördüncü sahne. Fred otoyolda ilerler ve gece otoyol sahneleri tekrar edilir. *Kırk beşinci sahne,* Kayıp Otoban motelindedir. Fred, Pete'nin Andy'nin evinde dolaştığı gibi koridorlarda dolaşır. Renee ile Dick Laurent başka bir odada sevişirlerken, Fred boş bir odaya girer. Renee'nin Andy'le değil de Dick Laurent'le ilişkide olduğunu fark ettiğimizde, öyküdeki başka bir boşluk da kapanır (Bu yüzden Andy izleyiciyi yanlış yönlendirir). *Kırk altıncı sahnede,* Renee oteli terk eder ve Fred, gizemli adamın izlediği Dick Laurent'i nakavt eder. *Kırk yedinci sahnede* Fred, gizemli adamın yardımıyla

Laurent'i çöle götürür ve öldürür. Aslında gizemli adam, tam da doğru bir anda aniden ortaya çıkar ve Fred'in eline bir bıçak tutuşturur. Sonrasında gizemli adam Laurent'i vurur fakat birkaç dakika sonra Fred'i elinde bir silahla bırakarak aniden ortadan kaybolur.

Bu sahnelerde ne olduğunu anlama çabasıyla Renee'nin bir ilişkisinin olabileceği varsayımını geliştirdiğimizde, açılış sahnelerine geri dönebiliriz. Şimdi onu Kayıp Otoban moteline kadar izlediğini ve sonradan öldüreceği Dick Laurent'le ilişkiye girdiğini anladığını görüyoruz. Gizemli adam ile Alice şimdi Fred'in hayalinde yarattığı şeyler gibi görünüyor. Ancak bunu kabul ettiğimiz takdirde anlatıda başka başka sorular da kendini gösterir: Üç videokaseti kim yaptı?

Kırk sekizinci sahne. Polis Andy'nin evindedir. Fred'i sorgulayan iki dedektif fotoğrafa bakıyorlar – Alice'in fotoğrafta olmayışı onun Fred'in hayalindeki biri olduğu varsayımını güçlendiriyor. İki dedektif her tarafta Pete Dayton'un parmak izlerinin olduğunu fark ederler, bu yüzden de Fred'in evine giderler. Sonrasında bu sahne için film, anlatının Pete Dayton tarafına "geri döner" fakat Alice'i oradan çıkarır. Polis, muhtemelen Andy ile Renee arasında bir ilişki olduğunu düşünmesinden dolayı Pete'in/Fred'in Andy'i öldürdüğünü varsaymıştır. Filmin öyküsü açısından, belki de Fred ilk olarak Renee'yi Andy'nin yerine kadar izlemiştir, Andy'i öldürmüştür ve sonra da Dick Laurent'i öldürdüğü Kayıp Otoban moteline kadar onu takip etmiştir. Öykünün bir noktasında Renee'yi de öldürür (Şu çok açıktır ki olayların bu şekilde inşasında Fred onu Andy'nin partisine gittikten sonra öldürmüyor çünkü Andy zaten ölüdür.)

Kırk dokuzuncu sahne. Fred'in evinin dışı. Fred çölden yeni dönmüştür, diyafona basarak "Dick Laurent öldü" diye bir mesaj bırakır. Sonra iki polis ortaya çıkıp onun peşine düşerler. Sahne elli: Film, Fred gece otoyolda ilerlerken polisin onu

kovaladığı sahneyle son bulur. Bir dönüşüm geçiriyor gibidir fakat gece bir otoyol görüntüsüyle bırakılırız.

Birinci sahnede açılan boşluk şimdi doldurulur – kendi evinin ziline basan ve Laurent'in öldüğü mesajını bırakan Fred'dir. Arka fondaki kayan lastik sesleri ile polis sireni benzer şekilde tekrar edilir fakat şimdi ekrandadırlar. Son sahneler anlatının yarattığı boşlukların çoğunu doldurur fakat bir çözülme sağlamazlar çünkü sundukları "cevaplar" olası olmayan cevaplar oldukları için, başka soruları da beraberinde getirirler.

Çözülmeyen Belirsizlikler ve Tutarsızlıklar

Kayıp Otoban üzerine yapılan bu bilişsel okumada birçok çözülmeyen belirsizlik ve tutarsızlık bulmamız mümkün. İlki, karakter dengesiyle ilgili: Dokuzuncu sahnede, Andy'nin partisinde, gizemli adam aynı anda iki farklı yerdedir. Fred de aynı anda iki farklı yerdedir: Birinci sahnede, diyafondan gelen "Dick Laurent öldü" mesajını alırken evinin içindedir ve birinci sahneye dönen kırk dokuzuncu sahnede mesajı iletirken evinin dışındadır. Diğer karakter dengesizlikleri arasında Fred'in on sekizinci sahnenin sonunda Pete'e dönüşmesi ve kırk üçüncü sahnede yeniden kendine dönüşmesi de vardır; on ikinci sahnede Renee'nin öldürüldüğü görünüyor fakat yirmi sekizinci sahnede filmin anlatısına geri döndüğünü izliyoruz. İzleyici, Fred ile Pete'in iki farklı aktör tarafından canlandırılan aynı karakter olup olmadığını sormak zorunda hisseder kendini veya onlar farklı karakterler midir? Ve Renee ile Alice aynı aktris tarafından canlandırılan iki farklı karakter veya gizlenmiş aynı karakterler midir? Ve neden Bay Eddy, Dick Laurent olarak çağrılır? Çözülmeyen belirsizlikler arasında şunlar da vardır: Altıncı sahnede Fred, rüyasında gizemli adamın yüzünü Renee'nin yüzüyle üst üste bindirilmişken görür;

fakat dokuzuncu sahnede gizemli adam kendini tanıttığında Fred onunla daha önce tanıştığını hatırlayamaz. Otuz beşinci sahne Renee'nin cinayet görüntülerini ve açık bir yara sahnesini tekrar eder; ilk defa on beşinci ve on sekizinci (sırasıyla) sahnede görüldüklerinde Fred'in anıları olarak kodlanmışlardır fakat şimdi Pete'in anıları olarak kodlanırlar. Ayrıca, Andy'nin apartmanındaki fotoğraf kırk birinci sahnede gösterilir ve kırk sekizinci sahnede yinelenir fakat fotoğraf yeniden gösterildiğinde orada Alice yoktur artık. Son olarak, olayların lineer, zamansal sırasıyla ilgili belirsizlikler de vardır: Altıncı sahnedeki olaylar (Fred'in anlatılan rüyası) on birinci sahnede yinelenir (rüya-olmayan olaylar gibi); ve Fred'in on sekizinci sahnede gördüğü şeyler, gizemli adamın göründüğü ve ortadan kaybolduğu kulübenin patlaması kırk ikinci ve kırk üçüncü sahnede yinelenir ki bunlar Fred'in gördüğü şeyler olarak kodlanmaz. Fakat Fred rüyalarında ve hayallerinde gelecekteki olayları nasıl bu kadar kesin olarak tahmin edebilir – bu olaylar henüz olmamış olsa da? Bu, *Kayıp Otoban* anlatısının, bir doğru olmaktan ziyade bir döngü halinde –veya daha iyisi, bir Möbius şeridi şeklinde– organize edildiğini gösterir. Şayet durum buysa on sekizinci sahnede gösterilen Fred'in hapishane hücresindeki dönüşümü, möbius şeridinde üst tarafın alt tarafa transfer edildiği dönüşü temsil eder. Birinci sahne ve kırk dokuzuncu sahne, Möbius şeridinin iki kenarının birleştirildiği anlardır, bir tarafta Fred evinin dışındayken diğer taraftan da evin içindedir. Dahası, Möbius şeridi boyunca gitmek için, iki defa dönmek gerekiyor – iki tarafın birleştirildiği ana dönüşten önce ilk bir tarafta (diyafon mesajından Fred'in hücresindeki dönüşümüne), sonra diğer tarafta (hapishaneden salınan Pete'den tekrar Fred'e dönüşümüne). Möbius şeridi metaforu, *Kayıp Otoban* yapısını tamı tamına temsil eder gibi görünür.

Bu belirsiz anları tartışırken amacımızın belirsizlikleri gidermek olmadığını hatırlamak önemlidir çünkü bu, onları örtbas etmeye çalışan indirgemeci bir yaklaşımdır. Bunun yerine, belirsizliklerin nasıl ortaya çıktıklarını ve ne tür etkiler yarattıklarını açıklamaya çalışmamız gerekiyor. Ya bu sahneler birbiriyle çelişen çok az ya da çok fazla ipucu içeriyor veya çok fazla tumturaklı ve gizlenmiş boşluklar var; belki de ipucu kalıcı bir boşluktur. Tüm bu ipuçları, izleyicinin dikkat edilmeyen veya olası olmayan bir şekilde "çözülen" özel olmayan, ayrıntılı hipotezler geliştirmesine neden olabilir. Lynch'in filmleri, bu belirsiz anları rasyonel mantığa indirgemeye çalışmadığımız sürece analize açıktır fakat rasyonel olmayan ancak anlamlı bir enerjiyle onların farkına varırız. *Kayıp Otoban* aynı zamanda izleyicinin ona otomatik bir şemayla yaklaşmasını engeller çünkü bu şemaya gömülü olan sağduyunun, rasyonel mantığın ötesine gider; bunun yerine, izleyiciler taslağın kurallarının farkına varmaya başlarlar ve onları yeni ve daha önce görülmeyen bir biçimde uygulamaya çalışırlar (bunu yapmak istemeyen izleyiciler filmi izlemeyi bırakırlar).

Bakış Açısı ve Odaklanma

Şimdi önemli sahneleri Edward Branigan'ın (1992) bilişsel anlatı teorisiyle –özellikle çeşitli faillerle ve çizdiği çeşitli anlatı düzeyleriyle– yeniden analiz edeceğim. Bu yüzden aşağıdaki analizin odak noktası şudur: Seçili görüntüleri hangi anlatı faili (eğer varsa) harekete geçirir? Ve bunlar işleyen hangi anlatı düzeyiyle tarif edilirler?

Madisonlar kendilerine gönderilen ilk videoya baktıktan sonra (beşinci sahne), film onların yatak odasına giden koridora kadar kesme yapar. Bu koridor ayırıcı kırmızı bir perdeyle örtülüdür (Lynch filmlerinin karakteristik özelliği). Bu sahne ne anlamda önemlidir? Sahneler arasındaki basit

bir geçiş midir? Odaklanılmayan bir sahne gibi görünür – yani film anlatısındaki herhangi bir failce kontrol edilmeyen ancak anlatı dışındaki –anlatıcı– bir fail tarafından kontrol edilen bir sahne.

Altıncı sahnede, Fred'in yinelenen rüyası, aynı zamanda faillik ve düzeyler bakımından kafa karıştırıcı soruları kapsayan aşağıdaki sahneleri içerir:

- Fred'i evin etrafında yürürken ve Renee'yi ona seslenirken görüyoruz; aynı zamanda Fred'in yinelenen rüyasının dış sesini duyuyoruz. Bu yüzden, yinelenen tüm rüya sahneleri içsel olarak odaklanmış (derinlik) sahnelerdir.
- Ateş görüntüsü (ateşi tekinsizce sahneleyen abartılı bir sesle). (Bu sahne rüyanın bir kısmıdır – yani, içsel odaklanma [derinlik]; fakat rüya içinde, odaklanılmamıştır.)
- Fred ile Renee'nin sesleri.
- Merdiven boşluğundan yükselen bir duman (kırmızı perdeyle birlikte duman da Lynch filmlerinin başka bir karakteristik özelliğidir). Bu sahne, Fred'in optik bakış açısı (pov) sahnesi şeklinde kodlanır. Diğer bir deyişle, yinelenen rüyasıyla birlikte bakış açısı olan bir sahnemiz vardır.
- Koridordaki Fred (bir elips vardır çünkü kesmeler arasındaki yerde hareket etmiştir).
- Koridor. Yeniden, bu da bir bakış açısıdır.
- Fred.
- Koridor, kırmızı perde ve yatak odası (Fred'in bakış açısı olarak kodlanır).

Burada bir kırmızı perde tekrarı vardır fakat bu defa Fred'in bakış açısından kodlanır. Öncesinde sahne bir geçiş sahnesi olarak, yani odaklanılmamış (objektif veya anlatıcıya ait) olarak okunabilmişken, burada şimdi bu görüntüyü kendine mal etmiştir. Kendi görüsü etrafında odaklanmıştır ve yinelenen rüyasının bir parçasıdır.

Fred hâlâ rüyasını görürken veya dış sesle onu anlatırken, kamera hızlıca Renee'ye döner ve o da çığlığı basar. Sonrasında Fred "uyanır" – fakat rüyanın bir parçası gibidir (Sahnenin "Bordwelliancı" analizinde ulaştığımız sonuç budur). Branigan'ın deyişinde, Fred'in bu uyanma görüntüsü içsel olarak odaklanmış (derinlik) bir görüntü müdür (yani yinelenen rüyanın bir parçası) yoksa Fred artık rüya görmüyor mudur? Görüntüde, bir karara varabilmemiz için yeterli olmayan (veya tutarsız) bilgiler vardır. Dış ses bitmiştir ve film Fred'in rüyasını anlatmaya başladığı yatakta kendine ve Renee'ye geri dönmüştür. Bu, Fred'in rüyasını anlatmayı kestiğini gösterir. Ancak, Renee ile Fred'in yatakta olduğu bu sahneyle Fred'in rüyasını anlatmaya başladığı sahne arasında devamlılık yoktur. Süreksizdir çünkü şimdi her ikisi de uykuya dalmışlardır ve Fred rüyasından uyanmaktadır. Sonrasında Renee'nin yüzünün üstüne binen gizemli adamın yüzünü görür. Bu, yalnızca Renee'ye rüyasını anlattığı anlamına gelmiyor, aynı zamanda uyandığını ve onu fark ettiğini anlatıyor olduğu anlamına geliyor. Film, hangi tanımlamanın doğru olduğuyla ilgili özünde belirsizlik taşıyor. Ayrıca, Fred'in rüyasını anlatmayı bıraktığını gösteren başka hiçbir ipucu yok. Şayet ikinci tanımlama doğruysa, bu, rüyanın açık-uçlu kaldığı anlamına geliyor – ne zaman ve nerede son bulduğunu bilmiyoruz.

İkinci video (ilk olarak yedinci sahnede gösterilmiştir) daha yakın bir incelemeyi hak ediyor. Renee ile Fred ikinci videoyu izlerlerken, Renee Fred'e döner ve adını söyler. Fred TV ekranına bakar. Koridor sahnesi gelir. Bu, tarif edilmesi zor bir sahnedir. İlk olarak, Fred'in bakış açısından bir sahnedir ve rüyasında temsil edilir. Fakat başka bir anlatı faili bunu kendine mal etmiştir – bu kez videoyu yapan fail (gizemli adam). Fakat Fred ekranda bu sahneyi izlerken, yeniden onun bakış açısına dönüşür. Bu yüzden de video aracılığıyla şimdi gerçeklik içinde sunulan rüyasıyla

birlikte kendi bakış açısından izliyor. Bu sahneye eklenen çoklu bir faillik katmanı vardır (birçok sahnede olduğu gibi; ancak burada birçok failin varlığı görünür kılınır). Belki de Fred'in korkusunun bir kısmı, birinin kafasına girdiğini hissetmesinden ve şimdi de videoda rüyasını yeniden üretiyor olmasından oluşuyor. Fred'in gözlerine yakın bir çekim ve sonra video görüntülerine geri dönüş, şimdi de daha önce iki defa kullanılan kırmızı perde sahnesi, bu kez gizemli adama atfedilebilir (veya gizemli adam onu anlatıcıdan alan Fred'in elinden alıp sahiplenebilir). Sonra bu video Renee ile Fred'i yatakta gösterir.

Fred, bir sonraki sahnede bir kamerasının olmadığını söyleyip, çünkü gerçekten olanı değil de olayları kendi penceresinden hatırlamayı tercih ettiğine dair yorum yaptığında, bu yorum önceki sahnelere odaklanmak açısından bir düğüm noktası gibi görünür (bu sahnenin "Borwellian"cı analizinde gördüğümüz gibi). Fakat önceki sahnelere daha yakından baktığımızda, Branigan'ın teorisi ışığında, *video görüntülerinin Fred'in bakış açısına uyduğunu* anlayabiliyoruz. Diğer bir deyişle, Fred'in gördüğü ve hatırladığı şeyle videoda gördüğümüz şeyler arasında bir tutarsızlık yok; fakat Fred'in yorumu video görüntüleriyle kendi deneyimini ayırt etmesini sağlar.

Sonrasında video görüntülerini gizemli adama atfedebiliriz. Failliğin bu sahnelere bu dalgalı atfı, gizemli adamla Fred arasındaki bağın metinsel kanıtıdır. Ayrıca, kırmızı perde sahnesinin, ilk görüldüğünde odaklanılmayan (yani, anlatıcıya atfedilen) bir sahne olduğunu söyledik; ikinci görünüşünde Fred'e, üçüncü görünüşünde gizemli adama aittir. Bu tarifi, anlatıcıyla Fred'i ve gizemli adamı birbirine bağlamak, belki de daha ötesine gitmek ve anlatıcıyla tarihe mal olmuş yönetmen Lynch'i bağlamak için kullanabiliriz. Fred, gizemli adam, anlatıcı ve Lynch arasındaki ilişkiyle ilgili öylesine yorumlar yapmak (veya hipotezler geliştirmek) kolaydır;

bu varsayımları desteklemek için ihtiyaç duyduğumuz şey metinsel kanıttır, böylece bu görüşleri filme ekleyebilir veya filmde temellendirebiliriz.

On birinci sahnede, Andy'nin partisinden sonra Fred evdedir, sonrasında Fred'le karşılaşıyor gibi olan görülmeyen bir failin bakış açısı olabilecek kırmızı perde kesmesi dört defa tekrarlanır. Evde neler olup biteceğini kendi kamerasıyla kaydeden kişi gizemli adam olabilir mi? (Şayet böyleyse, anlatıcının-Lynch'in kamerasını gizemli adamın kamerasıyla özdeşleştirebilir miyiz?) Yoksa odaklanılmayan bir sahne olabilir. Fred yatmaya hazırlanırken bir süre önce kameraya baktığı şekilde aynada kendine bakar. Renee, Fred'in rüyasında yaptığıyla aynı şekilde onu çağırır. İki gölgenin olduğu bir oturma odası sahnesi görürüz (Fred'in rüyasındaki göz kamaştıran ateş görüntüsünün yerine mi oradadırlar?). Kamerasıyla Fred'in peşinden giden ve sonrasında olacak olanları kaydedecek kişi gizemli adam mıdır? İzleyici sonrasında ne olacağını öğrenmek yerine bir kapının dışında konumlanır. Önceki sahnelerin elips biçiminde tamamlandığı, Fred'in üçüncü videokaseti aldığı bir sonraki sabaha gideriz. Rüya da bu elips içine eklenebilir çünkü Fred'i yatakta uyuyan Renee'ye yaklaşırken görürüz.

Sonuç

Kayıp Otoban'ın ilk yarısından bazı kilit sahneleri ve kesmeleri yeniden analiz edişim, yalnızca Branigan'ın failler ve film anlatım düzeyleri teorisini sunmak içindir. Fakat bu kısa analizden şunu çıkarabiliriz, Bordwell'in teorisinden çok daha fazla ve ince ayrımlar yapma yetisi, onu özellikle daha ayrıntılı ve daha ince bir biçimde belirsizlik anlarının analiz edilmesi hususunda güçlü bir araç haline getirir. İzleyicinin varsayımları (her birini özel bir faile ve anlatı düzeyine bağlayarak) daha açık bir şekilde formüle edilebilir

ve bazı varsayımlar birbirleriyle daha eksiksiz ilişkilendirilebilir. Bordwell'in teorisi, bir filmi izleyicinin özdeşleşmeye çalıştığı lineer veya yatay bir ipucu zinciri olarak okuyan bir metodoloji sunarken, Branigan, analistin tekil bir kesmenin veya sahnenin karmaşıklığını tanımasını sağlayan, bir filmi *hem* yatay *hem de* dikey olarak okuyan bir metodoloji geliştirir. *Kayıp Otoban*'dan dikkat çeken bir örnek, Fred'in izlediği ikinci videodaki koridor sahnesidir. Branigan'ın analiz metodu yalnızca bu sahnenin karmaşıklığını ifşa etmez, aynı zamanda detaylı bir analiz yapmak adına bazı araçlar sağlar.

Warren Buckland'ın, Thomas Elsaesser ve Warren Buckland (2002), *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, s. 168-94 kitabındaki "Cognitive Theories of Narration (*Lost Highway*)" adlı kısmından uyarlanmıştır.

Not

1. Bkz. Lynch ve Gifford (1997, s. 11-12). Kahvaltıda, ilk videokasete baktıktan sonra Fred (kitap okuyan) Renee'yi sorgular. Bu sahne silinir ve tek bir kırmızı perde sahnesiyle yer değiştirir.

Bibliyografya

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.

Lynch, D., and Gifford, B. 1997. *Lost Highway* (screenplay). London: Faber and Faber.

3

"Twist Körlüğü": *Altıncı His*'e İlk Bakışta İlk İzlenimin, Tetiklemenin, Tasarının ve Yeniden Kurulan Belleğin Rolü

Daniel Barratt

Giriş

Altıncı His'i (1999) ikinci defa izlediğimde beni şaşkına çeviren temel şey, çocuk hasta Cole Sear'ın (Haley Joel Osment), kamera Dr. Malcolm Crowe'a (Bruce Willis) dönükken "ölüleri –'ölü olduklarını bilmeyen' ölüleri– görebildiğini" söylediği hastane sahnesidir. Bu sahnede, yazar ve yönetmen M. Night Shyamalan, izleyicinin yüzündeki takdir edilesi anlatı twistini etkileyici bir şekilde el sallar. Hem diyalogların hem de film biçiminin açık doğası düşünüldüğünde –mesela Cole'un bu ölülerin "herkes gibi etrafta öylece dolaşıp durdukları" söyleminin ardından hemen Malcolm'un yakın çekimi gelir– film ilk izlendiğinde neden Cole'un vahyiyle Malcolm'un durumu arasında bir bağlantı kurulamıyor? Bu tek sahneden hareketle, filmin yapımcılarından biri olan Frank Marshall şöyle söyler: "Gerçekten de çok fazla abarttığımızı düşünmüştüm. Gerçekten de burada çok fazla şey ele verdiğimizi düşünmüştüm."[1] Fakat büyük ihtimalle test edilen seyirciler sahnenin saklı olan anlamını kavrayamadılar. Bu bölümde, Marshall'ın korkusuna karşın neden ortalama bir izleyicinin ilk bakışta bu tarz bir ipucunu görmediğini ve

bu anlamda da filmin anlatı twistine kör kaldıklarını açıklamaya çalışıyorum. –Başlığa referansla– *ilk izlenim, tetikleme* ve *tasarı* kavramlarının resimde oturduğu yer burasıdır.

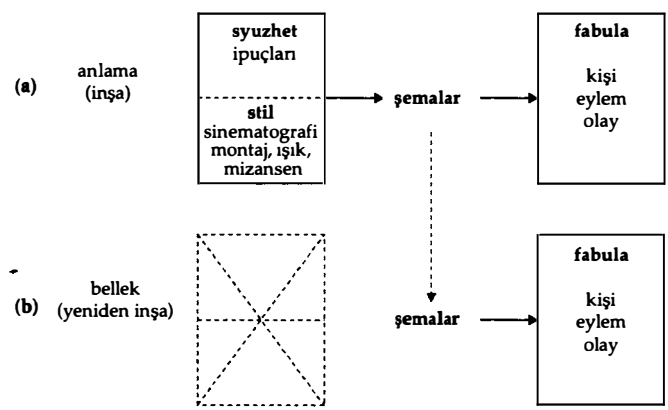
İkinci meselem daha spekülatif olmakla birlikte, *Altıncı His*'in "'İkinci Kez Görülmesi Gereken' Gerçek bir Film" olmasıyla ilgilidir. Filmin sonunda, üç geri dönüşle karşı karşıya kalırız: İlki Cole'un vahyi; ikincisi Malcolm'un Cole'un annesi Lynn'in (Toni Collette) karşısında oturması ve üçüncüsü de Malcolm'un annesi Anna'yla (Olivia Williams) akşam yemeği yemesi. Filmin ikinci defa izlenmeyi talep etmesinin temel nedenlerinden birinin film yapımcısının, Marshall'ın deyişiyle, –sadece bir kez izlenme temelinde– "bizi kandırmış" olduğuna inanma eğiliminde olmamızdır. Geri dönüşlerin –özellikle Lynn'in ve Anna'nın içinde olduğu ikinci ve üçüncülerin– temsil edici olmadığından ve filmi yapanın geleneksel olarak bazı çelişkili sahneleri unuttuğundan şüphe duyarız. Ancak ilk izleyişin bizde bıraktığı şeylere karşın, ikinci izleyiş Shyamalan'ın "dürüst" ve "hakikatli" veya en azından bu tarz bir anlatının asla tamamen sapasağlam olamayacağını düşünecek kadar dürüst ve hakikatli *olduğunu* açığa çıkarır. Yeniden kurulan belleğin resimde oturduğu yer burasıdır.

Metodoloji

Bu bölümdeki daha genel amacım, film izlemedeki iki tikel psikolojik fakültenin kapsamını ve sınırlarını araştırmak. Bu fakültelerin ilki *dikkat* olarak tanımlanabilir. Dikkati herkesin bildiği gibi tanımlamak zor olsa da bazı analojiler kurulabilir. Mesela, dikkat sürecini ya spot ışığıyla ya da zoom merceğiyle karşılaştırmak. Başka ve daha bilgi verici bir örnek, dikkat sürecini hem sınırlanmış hem de art arda temellerde foveal görüntüyle karşılaştırma – Dirk Eitzen'den (1993) alınan bir hareket.[2] Mesela, foveal görüntü –bir kol uzunluğunda alınan bir başparmak tırnağı büyüklüğündeki– görüş alanımızın yal-

nızca bir veya iki derecesini işgal eder. Aynı şekilde, herhangi bir verili zamanda dünyanın yalnızca bir yönüne odaklanabiliriz (veya onu araştırabiliriz). İkinci psikolojik fakülte *bellek*tir. Yaygın görüşün tersine, bellek doğada fotoğrafik değildir. Belki de fotoğrafik kapasiteye en yakın yaklaşım, duyumsal bellektir: Burada, duyusal ve görsel izler duyumsal bir tamponda tutulur fakat yalnızca bir milisaniyeden saniyeye kadar olan süre. Bu sırada, kısa vadeli bellek kapasitesinin (veya çalışmasının) "eksi artı iki" yedi şeye eşit olduğu düşünülür; ancak herhangi bir zaman düzeyinde bu şeyleri sürdürmek hem planlı bir provaya hem de dağılmanın yokluğuna ihtiyaç duyar (Miller 1956; Baddeley 1995). Önemli ölçüde, uzun vadeli bellek kapasitesi –her günkü iletişimde gönderimde bulunduğumuz bir bellek çeşidi– bile daha az güçlüdür.

Dikkat ve bellek ayrı psikolojik fakülteler olarak alınsa da –ve psikoloji kitaplarında, ayrı bölümlerde ele alınsa da– belki de en iyi ihtimalle ikisinin aynı madalyonun iki ayrı yüzü oldukları görülmelidir: "t_2" anında bir sahneyi nasıl hatırladığımız, bu sahneye t_1 anında nasıl katıldığımızın doğrudan bir göstergesidir.



Şekil 3.1 Anlama ve bellek

Dikkat ile belleğin kapsamı ve sınırlamaları, film yapımcıları tarafından sık sık kullanılır: M. Night Shyamalam'ın *Altıncı His*'i bunun en önemli örneğidir. Shyamalam özellikle ilk defa izleyenin filmin anlatı twistine "kör" kalacağını nasıl garantiler? Bu soruya verilecek olası bir cevap şudur, en azından üstü kapalı olarak her günkü bilişsellikte yer alan oldukça güçlü bazı etkilere ve prosedürlere dayanmasıdır. Bu bölümde, filmi ilk defa izlemedeki olası rollerini tartışmaya devam etmeden önce bu etkilerden ve prosedürlerden bahsetmeyi amaçlıyorum.[3]

(a) Dikkat ve Bellek: Şematik Olarak (Yeniden) Yapılanmanın Rolü

İlk temel soru: Kurgusal bir filmdeki insanlara ve olaylara nasıl *bakarız* –ve onları nasıl anlarız?– (bkz. Figür 3.1a) Bu soruyu cevaplamak için, film bilişsellik ve anlatı teorisi uzmanı David Bordwell'e (1985, 1989) kulak verelim. İlk olarak, *fabula* ve *syuzhet* temel ayrımından bahsetmemiz gerekiyor. Fabula, filmin öyküsüdür: Verili bir uzamda ve zamanda vuku bulan olayların neden-sonuç zinciri. Öte yandan *syuzhet*, olaylar dizisidir: Yani, gerçekten de potansiyel olarak alternatif bir sırada ve pek çok ihmalle gösterilen bilgi dizisi. Yapısalcı psikolojiyle uğraşan Bordwell, film izleyicisinin *şemaları* uygulayarak *syuzhet*ten *fabula*yı kurduğunu savunur (Bartlett 1932). Kendi açımızdan şemalar, dünyanın değişik taraflarını modelleyen kavramsal çerçevelerdir: insanlar, eylemler, olaylar ve vb. Mesela fail-odaklı şema, verili bir çeşit insanla tipik olarak bağdaştırılan bir özellikler kümesini içerir; doktor şeması "tıp okulunda eğitim görmüş," "zeki," "güvenilir" ve "yardımsever" özelliklerini içerir. Şu çok önemlidir ki böyle bir doğanın şeması izleyicinin "verili bilginin ötesine gitmesine" ve "boşlukları doldurmasına" izin verir: Şayet Malcolm Crowe karakterinin bir doktor olduğun-

dan bahsediliyorsa, onun zeki olduğu çıkarımını yapabiliriz ve yardımsever olduğu varsayımını öne sürebiliriz.

Buna ek olarak, kabaca içerik ve biçim arasındaki ayrımla örtüşen *syuzhet*le *biçim* arasındaki temel ayrımdan bahsetmemiz gerekiyor. *Syuzhet* anlatıya kilit sahneler ve eylemler bakımından göndermede bulunurken, biçim, anlatının filmleştirildiği yola göndermede bulunur – sinematografiyi, kurguyu, ışığı ve *mise-en-scène*'i içeren göze çarpan biçimsel teknik örnekler. Biçimin syuzhetle birkaç şekilde ilişkide olması önemli bir noktadır: Mesela, Malcolm'u aşağı kamera açısıyla (biçim öğesi) filme almak, onun yüksek bir sosyal statüde (içerik öğesi) olduğu izlenimini yaratacaktır.

İkinci kilit soru: Kurgusal bir filmde insanları ve olayları nasıl *hatırlarız*? (bkz. Şekil 3.1b) Bu bölümde, yukarıdaki teoriyi belleğin rolünü –Bordwell (1985, s. 37) tarafından bahsedilen bir fakültedir ancak ayrıntılı tarif edilmemiştir– vurgulayarak geliştirmeye çalıştım.[4] Bu belleği düşünmek doğasında fotoğrafik değildir, verilen bir sahnenin spesifik detayları genellikle ihmal edilir. Bazı şemalarla fabula belleğimizi kurduğumuzda, bu aynı şemalarla fabula belleğimizi *yeniden inşa ederiz*; *syuzhet* ve biçim, (tam bir içerik ve tam bir biçim) eşitliği yitirirler. Şu çok önemlidir ki şayet hatıralarımız şematik işleve bağlıysalar, şematik bozukluğa da uyarlar. Bu, Elizabeth Loftus'un (1975) yaptığı araştırmanın bir sonucudur ve ötekiler de görgü tanıklığının güvenilirliğiyle ilgilidir. Şematik bozukluk fenomeni, basit "restoran senaryosu"yla (Bower, Black ve Turner 1979, s. 179) gösterilebilir. Şayet özneler, bir karakterin, diyelim Anna Crowe'un ücreti ödeyip restoranı terk ettiği bir durum içinde gösteriliyorlarsa, aynı zamanda Anna'nın bir yemek sipariş edip onu yediğini de hatırlama (kısa bir süre sonra) eğilimi içinde olurlar, aynı zamanda –ki detaylar orijinal metinde belirtilmez– bir restoran ziyareti senaryoya dahil edilir.

(b) Film Yapma Stratejileri: İlk İzlenimin ve Tetiklemenin, Bilginin ve Duygunun Rolleri

Film yapımcısı bu taslağın uygulamasını ve verimliliğini nasıl artırabilir? İlk olarak, izleyicinin zihninin-beyninin dünyanın doğasıyla ilgili çeşitli varsayımlar içerdiğini belirtmek gerekir. Bu varsayımları o kadar temeldir ki onların olduğunu varsayarız; aslında Bordwell (1985, s. 37) ancak ihlal edildiği takdirde onları fark ettiğimizi söyler. Algı açısından, varsayımlar fiziksel nesnelerin temel özellikleriyle ilgilidirler. Mesela, algısal sistemlerimiz nesnelerin katı, sınırlı ve tam olarak, tek bir doğrultuda hareket etme eğilimi içinde olduklarını, hareket ederlerken sürekli olarak arka fonu kapatıp açtıklarını "varsayar". Bilişsellik açısından, varsayımlar birçok taslağın standart kurgusunu biçimlendirirler. "Bireyliğe" geldiğinde, bu varsayımlar Murray Smith'in (1995, s. 82-83) fark etme kavramıyla eştir. Mesela, özellikleri asla açıkça bilinmemesine veya tarif edilmemesine rağmen, görünüşte yürüme ve konuşma yetisi olan bir insanın da aynı zamanda "varoluş", "yaşam" ve "insan olma" özelliklerine sahip olduğunu "varsayarız". *Altıncı His* açısından, yürüyen ve konuşan Malcolm'un aynı zamanda yaşadığını ve iyi olduğunu "varsayarız".[5]

Bu varsayımlar düşünüldüğünde, ilk defa filmi izleyen birinin filmdeki anlatı twistini önceden görebilmesi olasılığının, ta başlangıcından itibaren Shyamalan'ın lütfunda kümelendiği iddia edilebilir. Ancak, Shyamalan, izleyicinin twist-körlüğünü bazı yöntemler uygulayarak artırabilir. Bir tanesi *ilk izlenim etkisi* ve *tetikleme prosedürü*dür (Bordwell 1985, s. 38; Grodal 1997, s. 68 tarafından alıntılanmıştır). Yeni insanlarla ve durumlarla karşılaştığımızda, "ilk izlenimlerin varsaydığı" genel bilgelik tam gibi görünür. Mesela, aşağıdaki iki cümleyi ele alın (Aronson 1995, s. 131-4'ten uyarlanmıştır):

(A) Malcolm Crowe zeki, çalışkan, fevri, eleştirel, inatçı ve kıskançtır.
(B) Malcolm Crowe kıskanç, inatçı, eleştirel, fevri, çalışkan ve zekidir.

İki cümle de aslında aynı bilgiyi farklı bir sırayla verir; B cümlesindeki liste A cümlesindeki listenin tersidir. Ancak, ilk izlenim etkisine göre, bilgi sıralamasının önemli sonuçları vardır: Öznelerin Malcolm A'yı Malcolm B'den daha olumlu değerlendirme eğilimleri olacaktır çünkü A cümlesi olumlu karakter özelliklerini ilk önce söylerken, B cümlesi olumlu karakter özelliklerini sona bırakır. Malcolm A'nın olumlu değerlendirilmesi ve Malcolm B'nin olumsuz değerlendirilmesi tetikleme prosedürüne gönderme yapılarak kısmen açıklanabilir: Bir insana veya bir duruma karşı ilk izlenimimiz o insanı veya durumu, sonraki bazı bilgileri yorumladığımız veya onlarla ilgilendiğimiz biçime doğru sürükleyen bir çeşit taslak kullanarak etiketlememize "ön ayak olur". Bu yüzden mesela A cümlesinde ilk özellik olan "zekâ", öznenin "kritik" gibi belirsiz nitelikleri pozitif bir şekilde yorumlamaya veya "kıskançlık" gibi yakışıksız negatif özellikleri göz ardı etmeye yönelten bir çeşit pozitif kişi-taslağı (stereotip) kullanarak Malcolm'u etiketlemesine ön ayak olur. Bu spesifik örnekte, ilk izlenimin öznenin karakter yargılamasına olan etkisiyle ilgili olduğunun altı çizilmelidir. Gerçek filmle ilgili olarak, ilk izlenim en başta izleyicinin daha temel bir özelliğe dair yargısını etkiler: Yani Malcolm'un yaşayan veya çürüyen biri olarak durumunu. Öte yandan aynı ilkelerin sürdürülmesi ve ayrıca bu ilkelerin çeşitli karakter ilişkileri kurmak adına film boyunca devam ettirilmesi anlaşılabilir bir şeydir.

Diğer bir yöntem, belirli çıkarımlar ve varsayımlar üretmenin kesintiye uğramasıdır. Bu kesinti, en azından iki temel yolla yapılır: İlk yol, izleyiciye devam etmesi için ek bilgiler sunmakla olur (bir *bilgi yüklemesi*). Deneysel durumlarda, bazen psikologlar öznenin bazı önermelerle ilgilenmesini,

özneye geriye doğru saymak veya basit aritmetik işlemler yapmak gibi "dikkat dağıtıcı bir görev" vererek engeller. *Altıncı His* için bakacak olursak, bu spesifik örnek, izleyicinin film anlatısındaki başka bir noktaya odaklanmasının sağlanmasıyla izleyicinin "Malcolm ölü olabilir" önermesiyle ilgilenmesinin engellenmesi olabilir. İkinci yol, duygusal bir tepki açığa çıkartmakla olur (*duygusal* bir *yükleme*). Korku gibi bir duygu, bir yandan kaynaklarımızı tehdit eden nesneye yöneltmemize neden olurken, öte yandan mücadele etmeye veya kaçmamıza, yaşamamız için hayati olmayan –dışsal veya psikolojik– çevremizden uzaklaşmamıza neden olur. Ayrıca, duygusal tepkiler devam etme ve zamanla yavaşca ortadan kalkmaya eğilimi taşır. *Altıncı His*'te, bu olgular Malcolm'un vahim sahnesinin güçlü bir irkilme veya korku tepkisiyle birlikte sunulmasında kullanılabilirdi.

Son olarak filmi analiz etmeden önce belirtmem gereken iki genel şey var. İlk olarak, dikkat film akışı içinde azalır (Aronson 1995, s. 133-4). Diğer tüm şeyleri eşit kabul edersek, genellikle bir filmin başında (veya bir film silsilesinde) sonunda olduğumuzdan daha "dikkatliyizdir". İkinci olarak, insan bilişselliği ölçülü olma eğilimindedir (*age.*, s. 150-153). Çelişkili bir durum söz konusu değilse, genellikle ilk izlenimlerimize güveniriz ve olayların en açık yorumunu tercih ederiz (şematik bilgimizi kullanarak). Hem dikkat azalması hem de ölçülü bilişsellik, ilk elli dakikadan sonra yüzlerimizde "ölçüsüz" bir dalgalanma yaratmadan önce göreceli olarak "ölçülü" bir ilk izlenimler dizisi yaratarak başlayan bir film olan *Altıncı His*'i izlerkenki saflığımızı anlama açısından açık bir biçimde birbirleriyle ilişkilidir.

Analiz

Altıncı His'in genel çerçevesini sunmak için, film kabaca dört ana bölüme ve 23 sahneye bölünebilir (bkz. Tablo 3.1).

Film analizimize, giriş sahnesiyle başlayabiliriz (tabloda 1 numarayla belirtilmiştir). Gecedir. Malcolm ve karısı Anna, Malcolm'a Philadelphia belediye başkanı tarafından bir ödülün takdim edildiği törenden eve dönmüşlerdir. İlk sahnede tanık olduğumuz kadarıyla, Anna bir şişe şarap almak için mahzene iner. Aniden korkuya kapılıp basamakları koşarak çıkar. Açıklayıcı bir diyalog ve ödül yardımıyla (çerçeveli bir plaket), Malcolm'un kendini işine adayan bir çocuk psikoloğu olduğunu ve hastalarını karısından çok daha fazla önemsediğini öğreniriz. Sonrasında çift yatak odasına gider ve pencerenin kırılmış olduğunu görür (Resim 3.2). Davetsiz misafir, hemen yan taraftaki banyoda yarı çıplak duran ve görünürde sıkıntılı bir adamdır (Donnie Wahlberg canlandırmıştır). Gergin bir konuşmadan sonra, ismi Vincent Gray olan adamın bir zamanlar çocuk hastalarından biri olduğunu ancak Malcolm'un ona yardım edemediğini öğreniriz. Gray, aniden banyodaki lavabodan çıkardığı bir silahı (Resim 3.3) kendine doğrultmadan önce Malcolm'u karnından vurur. Sahne, Malcolm mermi başının hemen üstünden geçtikten sonra yatakta uzanmış, karnını tutarken biter (Resim 3.4).

Metodoloji ışığında, Shyamalan, hem ilk izlenim etkisinden hem de tetikleme prosedüründen yararlanmak için belirli bir bilgi çeşidini sunarak ve bu bilgiyi (mesela, standart taslaklara kolayca adapte edilebilen bilgiyi) anlatı içinde belirli bir yerde (mesela, sonra değil de daha önce) ortaya sererek, *Altıncı His*'i ilk kez seyreden biri için "twist körlüğü"nü maksimize edebilmiştir. Daha spesifik konuşursak, Shyamalan'ın mümkün olduğu kadar erken ve basitçe Malcolm'un yaşayan kişi olarak *görünürdeki* konumunu ve Cole hariç diğer iki ana karakterle, yani Cole'un annesi Lynn'ın ve Malcolm'un karısı Anna ile olan *görünürdeki* ilişkisini kurması gerekiyor. Filmin ilk kısmının işlevi budur.

Resim 3.2 Altıncı His

Resim 3.3 Altıncı His

Tablo 3.1 Sekans, karakter ilişkisi ve ana taslaklar

	Hikâye	Sekans/karakter ilişkisi	Ana taslaklar, meseleler, sonuçlar, duygular
1	-	giriş sekansı	---
2	-	Malcolm-Cole	taslak: Doktor-hasta ilişkisi
3	-	Lynn-Cole	taslak: Anne-çocuk ilişkisi
4	-	Malcolm-Lynn-Cole ilişkileri	taslaklar: Doktor-ebeveyn, doktor-hasta
5	-	Malcolm-Anna	taslak: Karı-koca ilişkisi
6	A	vaka (okula yürüme)	mesele: Neden Cole rahatsız olur?
7	B	Malcolm-Anna-rakip	taslak: Evliliğin bitmesi
8	A	vaka (okulda)	mesele: Neden Cole rahatsız olur?
9	B	Malcolm-Anna	taslak: Evliliğin bitmesi
10	A	vaka (parti, travmatik olay)	mesele: Neden Cole rahatsız olur?
11	A	Malcolm-Lynn-doktor	taslaklar: Doktor-ebeveyn, ebeveyn-doktor ilişkileri
12	BàA	açıklayıcı sekans 1	Malcolm üzgün, Cole hayaletler görür
13	A	korku sekansı 1 ("mutfak kadını")	duygular: Askıda, irkilme, korku
14	A	korku sekansı 2 (asılı aile)	duygular: Askıda, irkilme, korku
15	A	korku sekansı 3 ("ateş eden çocuk")	duygular: Askıda, irkilme, korku
16	B	Malcolm-Anna-rakip	taslak: Evliliğin bitmesi
17	BàA	açıklayıcı sekans 2	Malcolm Anna'yı ihmal eder, hayaletler Cole'dan yardım ister
18	A	korku sekansı 4 (Kyra Collins)	duygular: Askıda, irkilme, korku
19	A	çözülme 1	Cole, Kyra Collins'in hayaletine yardım eder
20	A	çözülme 2 (okulda oyun)	Cole, grup tarafından kabul edilir
21	A	çözülme 3	Cole, Lynn ile barışır
22	B	çözülme 4 (flashback sekansı)	Malcolm, gerçeği görür
23	B	çözülme 5	Malcolm, Anna ile barışır

Resim 3.4 Altıncı His

Resim 3.5 Altıncı His

(a) Yaşayan Biri Olarak Malcolm'un Görünürdeki Konumunu Tesis Etme

Shyamalan, yaşayan biri olarak Malcolm'un görünürdeki konumunu nasıl tesis eder? "Malcolm'un ölü olabileceği" önermesine neden sıcak bakmıyoruz? İlk sahnedeki (sahne 1) silah patlamasının beklenmedik ve yıkıcı doğası göz önüne alındığında, filmi ilk defa izleyen birinin, daha sonra televizyonda izlemesiyle karşılaştırıldığında göreceli olarak ürkeceğini ileri sürebiliriz (Simons 1996). Bu ürkme hali muhtemelen Malcolm'a bir şey olacağından duyulan endişe ve hemen sonrasında Gray'in intiharı karşısında yaşanan şokla bütünleşiktir. Bundan sonraki zamanlama önemlidir. İlk silah patlamasıyla 15 saniye içinde sahne kararmaya başlar (sahne 2) ve 27 saniye içinde ekranda bir ara başlık belirir "ERTESİ SONBAHAR... GÜNEY PHILADELPHIA" (Resim 3.5) ve izleyici Malcolm'u –görünürde yaşar vaziyette ve iyi durumda– Cole'un evinin tam karşısındaki bankta otururken görür (Resim 3.6). Bu sahne, Malcolm'un gözünden çeşitli bakış açılarını içeren bir ara kesmedir: İlk olarak Malcolm'un, Cole vakasının tarihiyle ilgili elyazmaları, ikinci olarak da ön kapıdan çıkan Cole (Resim 3.7).

Resim 3.6 Altıncı His

Resim 3.7 Altıncı His

Bu geçiş sekansı (sahne 1'den 2'ye) filmin anlatı twistini ta en baştan görebilme ihtimalimizi ciddi oranda azaltır. Bordwell'in kavramlarıyla belirtirsek (1985, s. 55), anlatıdaki boşluk "teşhir edilmez", daha ziyade birbirleriyle bağlantılı olan bazı olgularla "bastırılır". İlk olarak, silahın patlayınca verdiğimiz tepkinin yarattığı "duygusal taşma"yla baş etmemiz gerekir; bu duygusal uyarılmanın yavaş yavaş yok olması ve devam eden sınırlı kaynaklarımızı soğurması, özellikle silah patlamasının uzun dönem etkileriyle ilgili hipotezler üretme yetimizi azaltır. İkinci olarak, duygusal durumumuzu iyileştirmemiz ve böyle hipotezler üretmemiz için gereken zaman verilmez: Mesela, ateş edilmesiyle 27 saniye içinde ara başlıkları ve Malcolm'un belirgin durumunu görürüz. Üçüncü olarak, filme devam etmemiz için film ek bir bilgisel yükleme yapar: Mesela, ara başlıkları okuma gayet dikkat dağıtıcı bir göreve hizmet eder. Dördüncü olarak, insanlara ve durumlara dair izlenimleri kurarken, ilk izlenim baskın çıkar; Malcolm'a dair ilk izlenimimiz onun yaşıyor ve iyi durumda olduğudur. Beşinci olarak, insan bilişselliğinin ölçülü olma eğilimi taşıdığını düşünürsek, olayların en açık yorumu zamanın geçtiği ve Malcolm'un tamamen iyileşti-

ğidir. Altıncı olarak, anlatı halihazırda olan bir olayı temel almak yerine, bizi sonraki olayları kucaklamaya teşvik eder (çocuk hasta Cole Sear vakası).

Özetle, ateş edilmesine olan duygusal tepkimiz, ateş edilmesiyle Malcolm'un sonraki sahnesi arasında geçen kısa süre, bilgisel yükleme ve Malcolm'a dair ilk izlenimimizin doğası, "Malcolm'un ölü olabileceği" önermesini ciddi şekilde savunma ihtimalimizi oldukça düşürür. Böyle bir önermenin uzun süreli belleğimize bağlı olabileceği ihtimalini de düşürür. Diğer bir deyişle, basitçe "Malcolm'un ölü olabileceği" önermesini kabul etsek bile, açılış sahnesindeki duygusal patlama ve sonraki sekansta var olan bilgisel yükleme, bu önermenin bilişsel deneyimine ket vurur; önermenin kısa süreli bellekten (veya çalışmasından) uzun süreli belleğe transferi için böyle bir deneyime ihtiyaç duyulabilir.

(b) Malcolm ile Lynn arasındaki bariz ilişkinin kurulması

Malcolm'un görünürde yaşayan biri olduğu tesis edildikten sonra filmin, Malcolm'un Cole'un annesi Lynn ile görünürdeki bağını tesis etmesi gerekir. Bu bağın temelleri, göreceli olarak daha az önemli olan iki sahnede kendini gösterir. Malcolm'un kendini Cole'a resmi olarak takdim ettiği kilise sahnesini düşünün (2). Malcolm'un ilk söylediği şey: "Pekâlâ, Cole. Ben, Dr. Malcolm Crowe. Bugün tanışmamız gerekiyordu ancak randevumuza yetişemedim. Özür dilerim." Bu diyalog hemen belirli bir kurumsal bağın şemasını aktive eder: İzleyen herkesin doktorla hasta arasındaki bağa dair temel bir fikre sahip olacağını düşünmek makuldur. Benzer şekilde, sonraki sahne evde Lynn ile Cole arasındaki sahnedir (3). Lynn iş için üstünü giyinmektedir ve bir yandan da mutfak masasında Cole'a kahvaltı hazırlamaktadır. Bu senaryo başka bir kurumsal şemayı akla getirir: Anneyle çocuk arasındaki ilişkinin tüm insan ilişkilerinin en temeli olduğu savunulabilir. Doktor-hasta ve anne-çocuk arasındaki

bağın izleyicinin psikolojisinde çok derinlere kök saldığını ve Malcolm ile Lynn (doktor-ebeveyn) arasındaki görünen bağın kurulması hususunda Shyamalan'ın herhangi ekstra bir diyaloğa ihtiyaç duymadığını söyleyebilirim: İzleyicinin şematik bilgisi ve çıkarım yapma kapasitesi bu işi ziyadesiyle halledebilir. Aslında, söz konusu çıkarım, tüm önemli bağlantı noktalarında kendini gösteren Cole ile birlikte hemen hemen geçişkendir: Malcolm, Cole'a önemli ölçüde bağlıdır; Cole, Lynn'e önemli ölçüde bağlıdır; bu yüzden Malcolm, Lynn'e önemli ölçüde bağlıdır.

Bunun ışığında, Shyamalan'ın tek yapması gereken şey, Malcolm'la Lynn'in tanıştıkları izlenimini yaratmak için ikisini basitçe aynı karede göstermek. Ana sahne (4) filmin sonundaki ikinci *flash-back*'tir: Malcolm'la Lynn karşılıklı oturmuş, okuldan eve dönen Cole'u beklemektedirler (Resim 3.8). Bu açıdan Shyamalan, Malcolm ile Lynn'i ayrı tutmak için biçimsel kurgu tekniğini kullanır. Cole, kapıdan içeri girdiğinde Malcolm da Lynn de dönerler. Lynn, Cole'u kucaklamak için ayağa kalkarken, film ikisinin şakalaşmalarını gösterir, Lynn Pennsylvania Piyangosu'nu kazandığı şakasını yaparken, Cole ise takıma seçildiği ve yaptığı atışla maçı kazandıkları şakasını yapar. Bu paylaşım esnasında

Resim 3.8 Altıncı His

ara ara bu şakalaşmalardan eğlenen bir Malcolm görürüz. Sonunda kamera önceki açıya dönmek için geri çekilir: Lynn, Cole'a kek yapmak için sahneden çıkar ve Malcolm'un muğlak yönlendirmesini hedef alan "Bir saatin (iz) var" şeklinde belirsiz bir ifade kullanır.

Shyamalan, bir kuran ve parçalayan kesmeler kombinasyonuyla Malcolm ile Lynn arasında mekânsal ve formel bir bağ yaratır ki her iki karakterin de kendi fiziksel ve psikolojik alanlarında yaşamalarına müsaade eder. Film boyunca (geri dönüşler hariç) Malcolm ile Lynn, aynı kareyi yaklaşık olarak yalnızca 15 saniye paylaşırlar. O kadar önemli bir ilişkiye, 100 dakikadan daha uzun süren bir film içinde bu kadar kısa süre ayrılması şaşırtıcıdır. Filmi ilk defa izleyenlere Malcolm ile Lynn'in ne kadar süreyle aynı sahneyi paylaştıkları sorulsa, saniyelerden ziyade dakikalardan bahsedebilecekleri düşünülebilir. Böyle abartılı bir tahmin, yeniden yapılandırıcı belleğin (reconstructive memory) bir sonucu olabilir. Bu fenomeni kısaca açıklamaya çalışacağım.

(c) Malcolm ile Anna arasındaki görünür bağın tesis edilmesi

Bir sonraki amaç, Malcolm ile karısı Anna arasındaki görünür bağı tesis etmektir. Cole ile ilk buluşmasından sonra Malcolm'un eve döndüğüne, mutfak masasında tek kişilik bir yemeğin hazırlanmış olduğunu gördüğüne ve Anna'nın uyuduğu yatak odasına gittiğine şahit oluruz. Ancak bu sahne iki karakterin mekânsal yakınlaşmalarından çok daha fazla şey sunar bizlere. Karı-koca ilişkisinin karmaşıklığı ve derinliği göz önüne alındığında, Shyamalan daha büyük ve olabildiğince belirsiz bir sahneye ihtiyaç duyar: Söz konusu sahne (5) bir İtalyan restoranında geçer ve filmin sonundaki üçüncü geri dönüş, tam da buna denk gelir (Resim 3.9). Bu sahnenin analizi, ilk izlenim, tetikleme, şemalar ve yeniden yapılandırıcı bellek arasındaki olası ilişkinin resmini çizmek için kullanılabilir.

Resim 3.9 Altıncı His

İlk temel soru: Bahsi geçen sahneyi nasıl *kavrarız* –ve anlarız? Olay örgüsünden (*syuzhet*) öyküyü (*fabula*) nasıl kurarız? Sahnenin ilk unsuru, Malcolm'un Anna'dan özür dilemesidir: "Sana evlenme teklif ettiğim öteki İtalyan restoranını söyledin sandım." İlk izlenim etkisiyle ilgili olarak, açılış diyaloğu, sahneyi belli bir sosyal durum şeklinde etiketlememizi sağlayan ve belirsiz olmayan bir ilk izlenim yaratır: Yani iki taraftan birinin geç kaldığı bir evlilik yıldönümü yemeği işte. Bu etiketleme, aynı zamanda bazı şemaları da beraberinde getirir: Mesela, evlilik yıldönümü şemaları, önemli sosyal olaylara geç kalma durumu falan. Bu şemalar, sırasıyla bazı çıkarımlar yapmamızı sağlar, mesela Ann üzgündür çünkü Malcolm'un geç gelişini evliliğinden çok işiyle ilgilenmesine bağlamıştır. Shyamalan'a göre, bu şematik yapılar sahnenin muğlak detaylarını çeşitli şekillerde yorumlamamıza neden olurlar. Örneğin, gözlerin kaçırılmasını ve karşılıklı iletişim eksikliğini, Anna'nın Malcolm'u görememesinin bir sonucu değil de Anna'nın Malcolm'a soğuk davranmasının bir sonucu olarak yorumlama eğilimindeyizdir. Ayrıca, yaptığımız yorumlar Anna'nın görünürde Malcolm'dan uzak durma-

sıyla, Malcolm'un özürüyle ve sahnenin kapanış kısmı olan Anna'nın muğlak ifadesiyle ("Mutlu Evlilik Yıldönümü") daha da güçlenir.

Bir kez daha Shyamalan (*olay örgüsüne* ek olarak) *biçime* bağlı kalır. İlk izlenim etkisini ve kameranın durduğu yer ve kamera hareketleriyle sahnenin belirsizliğini özellikle maksimize eder. Malcolm'a yapılan uzun bir sekansla başladığımızda, sahne alakası olmayan Anna'dan ziyade Malcolm'un yüzüne –ve tüm diğer açılış konuşmalarına– odaklanmamızı sağlar. Shyamalan, kamerayı masanın etrafında döndürerek normalde iki insan arasındaki iletişimi çekmek için kullanılabilen çekim/ters çekim* montaj tekniğinden kaçınırken sahnenin görsel durumunu sürdürür. Önemli olan, biçimle ve içerikle aynı anda ilgilenemiyor oluşumuzdur; sahneyi algılama şeklimiz kamera kullanımından etkilenmesine rağmen, algılarımızı sahneye verme eğilimindeyizdir (Bkz. Kraft 1986, 1987).

İkinci önemli soru (ve madalyonun öbür yüzü) şudur: İtalyan restoranındaki sahneyi nasıl *hatırlarız*? Mesela, filmin sonunda geri dönüşlerle gerçekten de hatırladığımız şey nedir? Sahnenin spesifik detaylarının algısal bir düzeyde sürdürüleceğinin anlaşılması gerekiyor. Görsel örnekler içinde Malcolm'un kahverengi elbisesi, Anna'nın kırmızı kıyafeti, ön planda masanın vaziyeti ve arka fonda restoranın iç tasarımı var. Biçime önemli bir örnek olarak kameranın hareketleri verilebilecekken, içeriğe önemli bir örnek olarak ise Anna'nın Malcolm'a olan kayıtsızlığından bahsedilebilir. Ancak araştırma bu spesifik detayların uzun süreli bellekle ilgili olmadığını ortaya koyuyor. Bunun yerine, yalnızca algımız dahilindeki nesnelerin temel özelliklerine, mekânsal ilişkilerine ve zamanında yorumladığımız şekilde sahnenin

---

* *Shot/reverse shot.* Hollywood filmlerinde sıkça kullanılır. Konuşan kişi kameraya uzakken yüzünün tamamen gözükmesi, dinleyen konumunda olan kişinin de arkadan kafasının gözükmesi ve kameraya yakın olması. (Çev. n.)

temel anlamına veya önemine dikkat ediyoruz. Ayrıca, bunlar şematik olarak kodlanabilir ve dille, sıklıkla özne-yüklem önermeleriyle açıklanabilir (Branigan 1992, s. 14; May ve Barnard 1995). Mesela, karakterlerin temel özellikleri ve mekânsal ilişkileri "Malcolm ile Anna *karşılıklı oturmaktadırlar*" önermesiyle açıklanabilirken, sahnenin temel anlamı "Malcolm'la Anna'nın evliliği *zor durumda*" önermesiyle ifade edilebilir.

Bu yüzden sezgilerimizin aksine, bir videoda veya DVD'de olabilecek tarzda bir sahneye tanık olmayız. Filmin sonunda bu sahne hatırlatıldığında, hatırladıklarımız zihnimizde cereyan eden "bir bellek videosu"na karşılık gelmez. Bir veya iki belirgin detayı hatırlamamız olası olsa bile –mesela, Anna'nın görünürde Malcolm'dan uzak durması– ilk etapta olan şey, tarif edildiği gibi şemalarla ve önermelerle sahneye dair hatırladıklarımızı yeniden yapılandırmamızdır. Bu şemalar ve önermeler, boşlukların, sahnenin orijinalinde var olmayan detaylarla doldurulmasıyla –bu anlamda, mesela iki karakter arasındaki bir argümanın yanlış hatırlanma ihtimali– verili olan şeyin ötesine geçmemizi sağlar. Şematik sapma, görgü tanıklığımızın kesinliğini etkiler. Benzer şekilde, restoran sahnesiyle ve filmin başka kısımlarıyla ilgili görgü tanıklığımızın şematik sapması, geri dönüş sekansına ve filmin sonucuna ta en başta duyduğumuz şüpheyi izah edebilir.

(d) Hayalet Öyküsünün Geri Kalanı

Malcolm görünürde yaşayan bir kişi olarak tesis edildikten ve Lynn ve Anna'yla olan görünürdeki ilişkisi kurulduktan sonra –ilk izlenim etkisiyle ve tetiklemeyle– Shyamalan hayalet öyküsünün geri kalanını nasıl anlatır? Ve Malcolm'un giriş sahnesinden sonra eşiyle asla ikili bir diyaloğa girmediği –veya aslında çocuk hastası Cole dışında kimseyle böyle bir diyaloga girmediği– gerçeği, filmi ilk defa izleyen biri

için neden alarm zilleri çalmıyor? Ed Tan (1996), *Altıncı His* gibi bir kurmaca filmi izlediğimiz zaman sahip olduğumuz esas duygunun "merak" –ki merak aynı zamanda harekete geçme eğilimimizi de içinde barındırmasına rağmen dikkatle hemen hemen aynı anlama gelmektedir– olduğunu iddia eder. Özellikle merak, sınırlı kaynaklarımızı kullanarak filmin açık anlatısını kurmamıza teşvik eder; kaynaklarımızı açık bir yapı için ne kadar fazla adarsak, yine aynı kaynakları açık olmayan bir yapı için o kadar az adarız. Dikkate değer bir şekilde, merakın iki temel belirleyicisi, sırasıyla taslağın sonucuyla ("bilişsel meseleler") ve karakterlerin yazgısıyla ("duygusal meseleler") ilgili beklentilerimizi etkileyen "tematik yapılar" ve "karakter yapıları"dır.

Filmin ikinci kısmında, paralel olarak iki olay dizisi cereyan eder. İlki (Tablo 3.1'de A ile gösterilen) Cole vakasını merkeze alır. Burada temel bilişsel mesele "Cole'un kaygısının sebebi ne?" iken temel duygusal mesele ise şudur: "Cole bu kaygıdan kurtulacak mı?" Üç sahnenin ilkinde (6), Malcolm okula giderken ve gelirken Cole'a eşlik eder. Cole'un arkadaşları tarafından bir kaçık olarak görüldüğünü ve babasının başka bir şehirde başka bir kadınla yaşamak için aileyi terk ettiğini öğreniriz. Aynı zamanda Cole'un "bilinç akışıyla yazma" egzersizleri yaptığını ve "kötü şeyler" yazdığını öğreniriz. İkinci sahne (8) bizzat okulda geçer. Tarih dersinde öğretmen (ve eski öğrenci) Stanley Cunningham, okul binasının bir asır önce ne amaçla kullanıldığını sorar. Cole, çekingen bir edayla parmak kaldırıp binanın eskiden insanları asmak için kullanıldığını söyler; cevabı reddedildiğinde ise öfke nöbeti geçirir ve öğretmenine öğrencilik lakabı olan "Kekeme Stanley!" diye bağırarak onunla dalga geçer. Üçüncü ve zirve sahnede (10), okuldan bir arkadaşının doğum günü partisine davet edilir. Eşek şakası yapan iki arkadaşı tarafından evin çatı katına –diğer iki kişinin bilmediği, yalnızca Cole'a hayalet tarzı varlıkların gözüktüğü bir odaya– kilitlenir. Travma-

tik bir deneyim yaşayan Cole, şüpheli bir nöbetten dolayı hastaneye yatırılır. Bilişsel ipuçlarının (bilinç akışıyla yazma, geçmişe dair izah edilemez bilgiler, beş duyunun ötesini algıladığına dair kanıtlar) ve duygusal tepkilerin (kötü sözcükler, öfke krizi, nöbet) sistematik olarak artışıyla birlikte, bu üç sahne Cole'un durumuyla ilgili birtakım varsayımlar üretmemize ve yaşayan biri olarak Malcolm'un görünürdeki haline karar vermekten kaçınmamıza neden olur.

Bu arada ikinci olaylar dizisi (Tablo 3.1'deki B) Malcolm'un Anna ile olan ilişkisine odaklanır. Burada, temel bilişsel mesele "Malcolm'la Anna'nın evliliği bitiyor mu?" iken temel duygusal mesele ise "Evlilik kurtarılabilir mi?" meselesidir. "Evliliklerinin iyi gitmediği" şeması başarılı bir şekilde temsil edildiğinde, Shyamalan birbirlerini (muhtemelen) görebilecekleri bir konumdayken artık Malcolm'la Anna'yı aynı karede görüntülemeye ihtiyaç duymaz; bu noktadan sonra iki karakteri birbirlerinden uzak tutmak için çeşitli biçimsel stratejiler kullanır. İki sahnenin ilkinde (7), Anna'nın dükkânında çalışan genç bir adam olan Sean ön kapıyı çalar ve Anna'yı dışarıya davet eder; bu davet, reddedilen bir davettir. Bu mesafe hem mekânsal hem de görsel öğelerle desteklenir: Malcolm çalışma masasına oturur ve Sean ile Anna arasında "ekranda görülmeyen (off-screen)" diyaloğu duyar. Malcolm pencereye yaklaştığında, orayı terk eden Sean'a olan düşmanlığı sözlerinde kendini açıkça belli eder. İkinci sahnede (9), Anna duş alırken Malcolm banyoya gelir. Bu noktada, aralarındaki mesafe bir mizansenle güzel bir şekilde verilir: Yani duş kapısındaki silik camla. Malcolm banyo dolabında bir şişe anti-depresan ilaç gördüğünde, Anna'yla ilgili hisleri yüzüne yansır ve müzikte de bir değişim olur. Şematik yapı sayesinde, bu muğlak iki kısmı yok olmaya yüz tutmuş bir evliliğin spesifik semptomları olarak yorumlamamız daha olasıyken, bir eşin ölümünün sonuçları olarak yorumlamamız ise daha az olasıdır: Sean, Malcolm

için (çürüyen Malcolm'un yerine geçecek biri olarak değil de) romantik bir rakip olarak görülürken, Anna (Malcolm'un ölmesinden ve dul kalmış olmasından dolayı değil de) Malcolm'la ilişkisinden dolayı depresyondaki biri olarak görünür.

Cole, doğum günü partisindeki travmatik olayın ardından hastaneye götürüldükten sonra, Malcolm'la Lynn'in birlikte gözüktükleri kısa bir sahneye tanık oluruz (11). Lynn, Cole'un vücudundaki yara berelerden dolayı genç bir doktor tarafından (Shyamalan'ın küçük rolü) sorguya çekilir. Doktor-hasta şemasının başarılı bir şekilde aktive edildiği düşünüldüğünde, Shyamalan, aynı zamanda Malcolm'un da orada olduğunu gösteren bir sahneye ihtiyaç duymaz. Bir kez daha biçimsel stratejilerin devreye girdiğini görürüz. Doktor, Lynn'in Cole'u istismar ettiğini ima ettiğinde, Malcolm'un varlığı –ve tiksinme tepkisi– bize karakterlerin mekânsal değil de görsel ayrımlarının devam ettirildiği iki uzak kesme yoluyla anlatılır.

Altıncı His'in en önemli sahnesi, hastanedeki aydınlatıcı sekanstır (12). Bu sekansta, birincil ve ikincil olay dizisi kuvvetlenir, ayrıntılandırılır ve birbirine bağlanır, ikincil olay dizisi birincil olanla ilgili etkili bir motivasyon oluşturur. İlk olarak, Malcolm, mutsuzluğunun nedenini öğrenir: Vincent, Gray'e yardım edememiş olması yüzünden çok endişelidir ve bu endişe eşine yabancılaşmasına neden olur. Malcolm'un Cole'a yardım ederek hem Anna'yla hem Gray'le ilgili vicdanını temizleyebilecek olması, önemli bir bağlantı noktasıdır. Öte yandan, Cole da kaygısının nedenini açığa çıkartır: "Ölü olduklarını bilmeyen" ve "herkes gibi etrafta dolaşan" "ölüleri" görebiliyordur (Resim 3.10). Bu iki farkındalık anından sonra, bilişsel ve duygusal durumumuz daha keskin hale gelir. Mesela, "Cole'un kaygısının nedeni nedir?" sorusu yerine, "Cole bir şekilde yanılıyor mu yoksa *gerçekten de* hayaletleri görüyor mu?" sorusunu sorarız. Bazıları için Mal-

colm şüphecidir çünkü ses kayıt cihazında Cole'un görsel halüsinasyonlar, paranoya ve "bir çeşit okul çağı şizofrenisi" yüzünden acı çektiğinden şüphelendiğini belirtmiştir.

Resim 3.10 Altıncı His

Filmin üçüncü kısmında, birincil olay dizisiyle ilgili sorular, her biri bir hayaletin varlığıyla temellenen birkaç korku sahnesiyle cevaplandırılır. İlk korku sahnesi (13) temsilidir. Gecenin köründe, Cole cesaretini toplayıp karanlıkta banyoya gider. Kamera banyonun dışına konumlandırılmıştır ve lavabonun karşısında dikilen Cole'a doğru bakmaktadır. Duvardaki termometreye yakın çekim yapılarak evin ısısının düştüğü gösterilir. Kamera tekrardan banyodaki Cole'a döner. Aniden bir figür kameranın önünden, sağdan sola doğru geçer; irkilme tepkimiz bir müzik efektiyle artırılır. Cole, korkmuş bir haldeyken, giydiği pembe sabahlıkla kameraya sırtını dönen ve annesine benzeyen kadını mutfağa kadar takip eder. Ancak figür önünü döndüğünde tamamıyla farklı bir kadın görürüz –hırpalanmış, yaralanmış, bileklerinde kırmızı yarıklarla– ve bu iki kat daha fazla irkilmemize neden olur.

Sonraki üç korku sekansı (14, 15 ve 16) benzer bir yol izler: "Silahla vurulan çocuğun" hayaleti, okulda ipte sallanan aile ve genç kız Kyra Collins'in hepsi de ön uyarı, giriş ve tehdit mahiyetindedir. Şunu önemle belirtmek gerekir ki bununla ilgili duygular (belirsizlik, irkilme ve korku), bize ve karakterlere yönelik potansiyel tehlike açısından kaynaklarımızı resmedilen durumun "birincil bir değerlendirmesine" yöneltir ve anlatının doğaüstü tarafının daha kritik ve mesafeli "ikincil bir değerlendirmesi"nden uzaklaştırır. Ayrıca, bu duyguların yok olmasından, zamanla yavaş yavaş ortadan kaybolmasından dolayı, bilişsel önyargılarımız her sekansın bitiminde devam eder.

Bu sırada ikincil olay dizisiyle ilgili sorular, Anna'nın dükkânındaki küçük sahnede cevaplandırılır (16). Anna, Sean'e bir doğum günü hediyesi verdiğinde, iki karakter arasındaki kucaklaşma pencerenin kırılmasıyla kesintiye uğrar. Ön pencereye koşan Anna, Malcolm'un görüntüsünü caddeden aşağıya doğru hızla uzaklaşırken yakalar gibi görünür.

Bu sahne, bir sonraki açıklayıcı sekansla işitsel olarak örtüşür (17): Hastanede geçen ve birincil ve ikincil olay dizisini son defa bağlayan sekansın ufak bir tekrarı. Malcolm, yatakta yatan Cole'la konuşurken Anna'yı ihmal ettiğinin farkına varır ve artık Cole'un doktoru olmayacağını söyler. Ancak sonraki sahnede Malcolm, Vincent Gray'leyken kaydettiği eski bir kaseti dinler. Bu kayıt, Gray'in de hayaletlerce ziyaret edildiğini açığa çıkartırken, bir tercüme bu hayaletlerin gerçekte yardım istediklerini ve kimseye zarar vermek istemediklerini söyler ki bu, sonrasında ilk karşılaşmalarındaki kilise düzeni içinde Malcolm'un Cole'la paylaştığı bir gerçektir. Bu gerçek, sonuç bölümüne sakladığım bir konu olan filmin dördüncü ve son kısmını açığa vurur.

Bu analizde, dikkatimizi artan bir oranda sonraya ve geleceğe yöneltmemize (ve bilişsel ve duygusal olarak iki temel olay dizisine göre anlatıyı nasıl kurduğumuza) odaklandım.

Peki ya geriye ve geçmişe bakmayı seçersek ne olabilir? Bu noktada, yeniden yapılanan belleğin, yalnızca sinemayı terk ettiğimizde gerçekleşen bir süreç olması gerekmediğini vurgulamak gerekir; bu, filmi izlerken de devam eden bir süreçtir. Diyelim Malcolm'un Vincent Gray'le olan buluşmasını hatırlamaya çalıştık ve anlatı açısından giriş sahnesinin neye hizmet ettiğini sorguladık. Birincil öykü yapılandırıldığında, bu sahnenin işlevini Malcolm'un Cole'a yardım etmesinin altında yatan psikolojik motivasyon olarak yorumlamamız daha muhtemelken, Malcolm'un "yaşam"dan "ölüm"e geçişi olarak yorumlamamız ise daha az muhtemeldir. Benzer şekilde diyelim ki vurulma sonrasında Malcolm'un Lynn ve Anna ile karşılaşmasını hatırlamaya ve karakterler arasında (çift yönlü) bir iletişimin olup olmadığını sorgulamaya çalıştık. İkincil öykü yapılandırıldığında, mevzu bahis karşılamaların genel "doktor-hasta" ve "bitmeye yüz tutan bir evlilik" şemalarının yardımıyla bellekte kodlanmaları daha muhtemelken, (çift yönlü) iletişimin olmadığı spesifik olaylar olarak kodlanmalarıysa daha az muhtemeldir. Anlatıyı takip ederken aynı zamanda bellekte yeniden inşa ederek, bize verili olan bilginin ötesine gidebilir, anlatının vermediği bu diyalogların içini doldurabiliriz.

Sonuç

Altıncı His'i ilk defa izleyen birinin "twist körlüğünü" nasıl açıklayabiliriz? Kamera Malcolm'a odaklanmışken, Cole'un "ölüleri –"ölü olduklarını bilmeyen" ölüleri– görebildiğini" söylediği açıklayıcı sekansla örneklenen dikkat kaybını nasıl açıklayabiliriz? İlk olarak, ta en başta Malcolm'u "yaşayan biri" olarak sınıflandırdığımız için, "Malcolm'un ölü olabileceği" önermesinin uzun vadeli belleğimize transferi gerçekten de olası değildir. İkinci olarak, devamlı anlatıyı (yeniden) kurduğumuzdan ve ilk izlenimlerimizi doğrulamaya çalıştı-

ğımızdan, "Malcolm'un ölü olabileceği" önermesini düşünmek için bir nedenimiz olamaz. Bu nedenlerden dolayı, kamera, Cole'un açıklaması boyunca ya uzun vadeli bellek ya da alarm zillerinin çaldığı devam eden bir anlatının yeniden kurulması olmaksızın Malcolm'a odaklanabilmektedir. *Altıncı His*'i ilk defa izlerken, Cole'un açıklaması ve Malcolm'un durumu arasında efektif bir bağ kuramayız çünkü bizim için ne uzun vadeli belleğimizde ne de devam eden anlatının yeniden kurulmasında Cole'un açıklamasıyla bağ kuracağımız başka bir şey yoktur.

Filmin dördüncü ve beşinci kısmında, birincil ve ikincil öykünün her ikisi de çözülür. Birincil öykünün çözülmesi, anlatıyı (yeniden) kurduğumuzu doğrular. Sonraki üç sahnede (19'dan 21'e), Cole, genç kız Kyra Collins'in hayaletine kendi katilini açığa çıkartmasında yardım ederek korkusunu yener, annesi Lynn'e sırrını söyler ve ona ölen annesinin sevgi mesajını taşır, okul piyesinde baş rolü alarak öğretmenleri ile arkadaşları tarafından kabul edilir. Kutlanan anlatı twistini sunan ise ikincil öyküdür. Geri dönüş sekansında (22), Cole'un açıklamasını, Malcolm'un ve Lynn'in karşılıklı oturuşunu ve Malcolm'la Anna'nın akşam yemeğini görürüz. Kapanış sahnesinde (23) Malcolm uyuyan Anna'ya hoşça kal dediğinde, twistle ilgili şaşkınlığımız ve Shyamalan'ın dehasına duyduğumuz hayranlık belli bir şüphecilikle tam kıvamına gelir. Yeniden yapılanan belleğimizin özellikleri düşünüldüğünde, bu şüpheciliğin, Malcolm'un Lynn'le veya Anna'yla aynı karede gözüktüğü sahnelerin sayısını abartma –dolayısıyla anlatı çelişkisi için olanakları abartma– eğilimi içinde olduğumuz ve Malcolm'la Lynn ve Anna arasında geçen ve gerçekte olmayan (çift yönlü) diyaloğu belki de yanlış hatırladığımız gerçeğinden kaynaklanması muhtemeldir. İkinci bir izlemeyi tetikleyen şey, kısmen bu şüpheciliktir.

Sonuç olarak Cole kendini usandıran ölülerin "yalnızca görmek istedikleri şeyi gördüklerini" belirtir. *Altıncı His*'i ilk

defa izlediğimizde, yalnızca görmemizin "tetiklendiği" şeyi gördüğümüzü iddia edebilirim. Tam aksine filmi ikinci bir defa izlediğimizde, "Malcom'un ölü olabileceği" önermesi bir gerçekte somutlanmıştır: Bu gerçeği uzun vadeli belleğimize teslim etme ve onu anlatıyı (yeniden) kurmayla işbirliği içine sokma olanağına sahip olmuşuzdur. Kısaca, filmi başka bir açıdan izlememiz "tetiklenmiştir".

Bu bölümün orijinal versiyonu, Mayıs 2001'de Macaristan'da Pécs Üniversitesi'nde üçüncüsü düzenlenen "Center for Cognitive Studies of the Moving Images" adlı konferansta sunulmuştur. Özet versiyonuysa Haziran 2002'de Glasgow Üniversitesi'ndeki yıllık Screen Konferansı'nda sunulmuştur. Yorumları için Murray Smith'e ve Edward Branigan'a teşekkürlerimi sunarım.

Notlar

1. DVD Ekstra'sındaki "Rules and Clues" röportajından.
2. Eitzen'in "algıda seçiciliğin paralel işleme modeline" göre, otomatik işlem kökende çevresel görüyle benzerdir ki sınırsız, paralel ve bilinçli kontrolümüzün ötesindedir.
3. "Twist körlüğü" teriminin kullanımı, *değişim körlüğü* –ne olacağını bilen izleyicilere açık gelen filmlerdeki ve gerçek hayattaki görsel değişimleri bulamama– olarak bilinen dikkat sistemimizin şaşırtıcı bir defosundan esinlenmiştir (Levin ve Simons 1997; Simons ve Levin 1998). Değişim körlüğünün başlıca olası sonuçlarından bir tanesi, bir zamandan başka bir zamana bellekteki görsel dünyamızın ayrıntılı temsillerini saklayamamaktır: Daha ziyade, filmlerdeki veya gerçek hayattaki sahneler spesifik ayrıntılar için "dışsal bellek deposu" görevi görür; yalnızca soyut ve şematik bilgiyi alıp sürdürme eğilimindeyiz (Simons 2000).
4. Film çalışmalarında, Bordwell (1992, s. 194) Michael Curtiz'in *Ömre Bedel Kadın* (Mildred Pierce, 1945) filmini ilk defa izlemekle ilgili kavramayı ve belleği tartışır, filmdeki cinayet sahnelerine dair

geri dönüşün izleyicinin "belli detayları hatırlayamaması" üzerine kurulu olduğunu savunur. Edward Branigan (1992, s. 13-15) anlatı kavrayışı ve film üzerine yazdığı kitapta belleğin rolünü tartışır ve bir filmin anlatısının dilde açıklanabilen tipik bir "bilgi kategorileri" olarak hatırlandığını ve bir filmin "yüzeysel özelliklerinin" (bariz kesmelerinin, diyaloglarının) yeni bilgiler sunuldukça unutulduğunu savunur.

5. Buna ilişkin varsayım, bir kişinin veya "ruhun" yalnızca bir bedeni kapladığıdır ki bu, David Fincher'in –1999'da gösterime giren– *Dövüş Kulübü*'ndeki Tyler Durden karakteriyle ihlal edilen bir varsayımdır.

Bibliyografya

Aronson, E. 1995. *The Social Animal*, 7th ed. New York: W. H. Freeman & Company.

Baddeley, A. 1995. "Working memory," M. S. Gazzaniga (ed.), *The Cognitive Neurosciences* içinde. Cambridge, MA: MIT Press, s. 755-64.

Bartlett, F. C. 1932. Remembering. Cambridge: Cambridge University Press.

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, D. 1989. "A case for cognitivism." *Iris*, 9:11-40.

Bordwell, D. 1992. "Cognition and comprehension: Viewing and forgetting in Mildred Pierce." Journal of Dramatic Theory and Criticism, 6, 2: 183-98.

Bower, G. H., Black, J. B. ve Turner, T. J. 1979. "Scripts in memory for text." *Cognitive Psychology*, 11: 177-220.

Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.

Eitzen, D. 1993. "Attending to the fiction: A cognitive account of cinematic illu-sion." *Post* Script: Essays in Film and the Humanities, 13, 1:46-60.

Grodal, T. 1997. Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition. Oxford: Clarendon Press.

Kraft, R. N. 1986. "The role of cutting in the evaluation and retention of film." *Journal* of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition, 12:155-63.

Kraft, R. N. 1987. "The influence of camera angle on comprehension and retention of pictorial events." *Memory and Cognition*, 15:291-307.

Levin, D. T. ve Simons, D. J. 1997. "Failure to detect changes to attended objects in motion pictures." *Psychonomic Bulletin & Review*, 4, 4:501-506.

Loftus, E. F. 1975. "Leading questions and the eyewitness report." Cognitive Psychology, 7:560-72.

May, J. ve Barnard, P. J. 1995. "Cinematography and interface design," K. Nordby, P. H.

Helmerson, D. J. Gilmore ve S. A. Arnesen (ed.), *Human-Computer Interaction: Interact '95* içinde. London: Chapman & Hall, s. 26-31.

Miller, G. 1956. "The magic number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information." *Psychological Review*, 63:81-93.

Simons, D. J. 2000. "Current approaches to change blindness." *Visual Cognition*, 7, 1-3:1-15.

Simons, D. J. ve Levin, D. T. 1998. "Failure to detect changes to people during a real-world interaction." *Psychonomic Bulletin & Review*, 5, 4:644-9.

Simons, R. C. 1996. Boo!: Culture, Experience, and the Startle Refex. New York: Oxford University Press.

Smith, M. 1995. Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford: Clarendon ress.

Tan, E. S. H. 1996. Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion *Machine* (çev. B. Fasting). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

4

Zorlaştırılan Anlatı Kavrayışı: *Memento*'da Film Biçimi ve Bellek Araçları

Stefano Ghislotti

Esrarengiz ve meydan okuyan; zekice ve ürkütücü; çekici ve kafa karıştırıcı. *Memento* (Christopher Nolan, 2000) gibi birkaç filmin böylesine tutkulu ve tepki veren takipçileri olmuştur. Gösterime girdiğinden bu yana eleştiriler, forumlar ve tartışmalar yalnızca profesyonel eleştirmenleri değil aynı zamanda çok sayıda meraklı seyirciyi de içine çekebilmiştir ve hepsi de filmin şaşırtıcı deneyiminden büyülenmişlerdir. *Memento*, dikkatle incelenmiş, analiz edilmiş, araştırılmış ve üzerine yorumlar yapılmıştır; öğrenciler ve uzmanlar konuyla ilgili doktora tezleri ve makaleler yazmışlardır. Konu esrarengiz, zekice, şaşırtıcı sinema deneyimi olduğunda hemen akla bu film gelir.

Bu yüzden *Memento*'yla ilgili her yeni söylem, ona verilen tepkinin bir parçası olarak birçok soruyu, müdahaleyi, yorumu da beraberinde getirir. Filmin tartışmaya açtığı meseleler içinde en şaşırtıcı olanlardan bir tanesi, izleyicinin zihinsel aktivitesiyle ilgili olandır: Kişinin, anlaşılması bu kadar karışık ve zor bir filmle nasıl baş edebileceği çok uyarıcı bir sorudur. Bu karmaşıklık içinde organizasyonel bir şema arayışı buradan gelmektedir.

Memento'da, ya progresif, regresif, yeniden anlatılan ya da fragmanlara ayrılan çoklu öyküler, olası gelişmeleri duyura-

rak veya sunarak, sebepleri hâlâ bilinmeyen etkileri göstererek, sırasıyla öykünün bazı temel niteliklerini etkileyerek veya izleyicilerin hikâyeyi bir bütün olarak yeniden düşünmelerini zorunlu hale getirerek öykünün önceki kısımlarını hatırlatabilen unsurlarla birbirine bağlanır. *Memento,* kompleks bir anlatının nasıl olabileceğinin çok iyi bir örneğidir. Öne sürdüğümüz soruları cevaplandırmak, bu filmin kendi özellikleriyle bizim anlatıyı anlamak için gerçekleştirdiğimiz zihinsel operasyonlar arasındaki bağı öğrenmemize yardım eder. Aslında bu tarz "bulmaca-filmler" izleyicilerin rolünün, kullanmaları gereken zihinsel yetilerin ve gerçekleştirmeleri gereken zihinsel operasyonların altını çizme özelliğine sahiptir. Doğruyu söylemek gerekirse deneyimlediğimiz zorluklar normalde sıradan filmleri izlerkenki hünerimizde derin bir biçimde temellenir. *Memento*'nun zor ve meydan okuyucu olmasının nedeni ekran karşısında tutarlı bir öykü (fabula) kuramamamızdan kaynaklanmaktadır. Aynı zamanda da çekicidir çünkü bulmaca bir çözüm talep eder.

Bu yüzden filmle ilgili zaten dile getirilen genel fikirlere ekleyebileceğimiz şeyler geleneksel olmayan anlatıyla ilgili bazı noktalardır ve çeşitli nedenlerle öyküyü anlamanın zor olması gerçeğine dayanarak filmin oluşturulma şeklini ve aktive ettiği zihinsel fonksiyonları sorgulamamız gerekir. *Memento,* film izleme sürecinde izleyici aktivitesindeki temel rolü vurgular çünkü olağandışı komposizyon bazı temel bellek fonksiyonlarını aksatır. Film geriye sardığı için izleyicinin devamlı olarak sahneleri doğru sıraya koyması gerekir: Zaten görülenleri hatırlarken aynı zamanda olayların akışını takip etmek ve her şeyi tutarlı bir sıraya koymak gerçekten de zordur. Bu zorluklar, daha genel bir soruyu da bünyesinde barındırır: Zamanın ve nedenselliğin ters döndüğü bir anlatıyı anlamak mümkün müdür?

Kısaca filmin bazı özelliklerini inceleyecek, sinemasal anlatının bazı temel unsurlarını düşünecek ve yönetmenin

filme bir yandan kayıp bir geçmiş (veya izleyiciler için ileriye dönük bir bellek kaybı) diğer yandansa kronolojik bir sıra ve nedensel bir bağ olmamasına rağmen bir tutarlılık vermek adına adapte ettiği temel bir stratejiler modeli sunacağım. Anlatı kuramındaki bir kavram ve onun izleyicinin etkinliğiyle olan ilişkisini sorgulayarak işe başlayacağız.

Fabula İnşası Kavramı

Fabula "verili bir süre ve mekân içinde vuku bulan olayların kronolojik bir neden-sonuç zinciri olarak eylemi vücuda getirir"; "anlatıyı algılayanların varsayımlar ve çıkarımlarla yarattıkları bir örüntüdür" (David Bordwell 1985, s. 49). *Fabula* kurgusu sürecinin merkezi bir önemi vardır: İzleyenlerle film arasındaki oyunun sonucudur ve izleyicilerin belleğinin nasıl da sinematik anlatıya dahil olduğunu gösterir. *Memento*'da, gerçek bir dedektif hikâyesinde olduğu gibi izleyiciler ana anlatıdaki hemen hemen her şeyin zaten olduğuna ve zamansal doğru boyunca gitmenin veya nedensel zinciri geriye sarmanın, olanları yorumlamalarına yardım edebilecek önemli unsurları bulmanın zorunlu olduğuna tanık olabilirler. Progresif anlatılarda olayların akışı zamansal yönü takip eder, bu takip izleyicilerin günlük hayatlarında deneyimledikleri aynı zaman akışıdır. Zamansal akıştaki bu olaylara ve eylemlere tanık olurken, karakterlerin eylemlerindeki, zihin durumlarındaki, amaçlarındaki ve edinimlerindeki ilerleme çizgisini takip etmek mümkündür. Filmdeki olayları kronolojik sırada olmasa bile, gerekli görüldüğü takdirde revize edilebilen ve düzeltilebilen gevşek bir şema içinde düzenlemek mümkün. Bu gayet normal çünkü Endel Tulving'in de dediği gibi, "epizodik olarak zorunlu olan bellekteki bilginin doğrudan kaydedilmesi gerekir" (Tulving 1972, s. 389). *Memento*'nun kronolojik bir sırayla hatırlanmasının zor olmasının sebebi böyle açıklanabilir: "Mesela biri E1'den sonra E2'yi deneyim-

lediğini hatırlıyorsa, gerçekte bu iki olayı bu zamansal sırada deneyimlemiş olması gerekir" (*age*). Epizodik bellek kodlama sistemi, olaylar arasındaki zamansal bağlantıları birbirine sımsıkı kenetler ve yalnızca bilinçli bir zihinsel operasyon onları farklı bir sırada düzenler. Bu bellek fonksiyonunu kullanarak *fabula*daki zihinsel temsille başa çıkabiliriz.

Fabula yapılanması sürecinin, var olan durumun bir zihinsel temsilini oluşturmamıza izin veren bazı zihinsel taraflarının da olduğunu söyleyebiliriz. Yalnızca özetleyici bir şey değildir bu: Ekranda kareler akarken, anlatı (diegetic) dünya bilgimizi de içinde barındırır. Film izlerken soyut şeylerle uğraşmayız; bunun yerine görsel işitsel data akışıyla da yüzleşiriz: Anlatı dünyasına dair imajlar ve sesler. Filmi izlerken bu verileri işleriz: Önemli yerleri aktif bir şekilde inceleriz ve onları bellekle ilgili olan ve gerekli görüldüğü takdirde revize edilebilen ve güncellenebilen zihinsel şemalara oturturuz. Filmlerde gösterilen eylemleri takiben zamanla, mekânla, karakterlerle, gidişatla ilgili bilgileri işler ve depolarız. Ani bir aydınlanma ve bir keskin dönüş, gidişatla ilgili zihinsel temsilleri değiştirmeye zorlar, bazen ise tüm zihinsel kurulumun yeniden sorgulanmasını zorunlu hale getirir. Mesela *Altıncı His*'in (M. Night Shyamalan 1999) son kısmında, Crowe (Bruce Willis canlandırmıştır) artık yaşamadığını, yalnızca bir hayalet olduğunu fark ettiğinde olan şey budur. Bu aydınlanma, öykünün çatallandığı yerin nerede olduğunu bulmak için tüm öyküyü revize etmeyi, tüm filmi hatırlamayı veya ikinci bir defa izlemeyi zorunlu kılar (Bkz. bu kitapta, Daniel Barret'in "Twist Körlüğü: *Altıncı His*'e İlk Bakışta İlk İzlenimin, Tetiklemenin, Tasarının ve Yeniden Kurulan Belleğin Rolü").

Zamanı algılama kapasitemiz olduğu için filmleri izleyebiliyoruz ve bellek bu işin doğrudan içinde olan bir zihinsel fakültedir. Bu durum *Memento*'da izah edilmiştir: Filmin bir yerinde Natalie'nin (Carrie-Anne Moss) karısını hatırlamasını istediği Leonard Shelby (Guy Pearce) şöyle der: "Zamanı

hissetmiyorsam nasıl iyileşebilirim ki?" Bellek yok, zaman yok: *Memento*'nun olağandışı kurgusu, ileriye dönük bellek yitimini, yeni şeyler hatırlayamamasını yaşatarak izleyiciyi ana karakterle aynı duruma sokar. Geriye dönük anlatının bir etkisi olarak, izleyicinin gerçekten neler olup bittiğine dair net bir fikre sahip olması oldukça zor. *Memento*'nun iki versiyonunu karşılaştırma yoluyla bu etkinin nasıl yaratıldığını anlamaya çalışacağız: Sinemalarda gösterilen orijinal sürüm ve DVD'sinde ekstra verilen kronolojik sürüm. İlk olarak, birçok izleyicinin *Memento*'nun asıl versiyonunu izlerken bekledikleri şekliyle kronolojik sürüme odaklanacağız. Hızlı bir analiz, temel öyküyü öğrenmemizde bize yol gösterecektir.

Memento'nun Kronolojik Versiyonu

Memento'nun DVD özel baskısındaki ikinci disk, film sahnelerini kronolojik olarak düzenler. Sinema versiyonuyla arasındaki farkları belli etmek için, filmin jeneriği ekranın üstünden altına doğru kayar ve en başta gösterilir ki bu, orijinal versiyondaki anlatının ters çevrildiğine işaret eden açık bir ipucudur. Aynı şekilde açılış sekansı da geriye doğru giden filmin sonunda gösterilir, dolayısıyla yönetmen isminden oyunculara doğru bir silsile izlenir.

Aslında film tamamen ters çevrilmemiştir: Olayların yapısının lineer hale getirildiğini ve bu açıdan filmin diğer "sıradan" filmlere benzediğini söylemek gerekiyor. Siyah-beyaz ve renkli sahneler birbirlerine girmez: Tüm sahneler kendi zamansal sırasında düzenlenir ve renkli sahneler orijinal versiyonla karşılaştırıldığında anlatı zamanını takip etmek suretiyle ters bir sırayla gösterilir. Böyle yapılınca iki önemli öykü hilesi yok olur: Siyah-beyaz ve renkli sahneler arasındaki dönüşüm ve bunların birbirleriyle ilişkisi.

Olayların normal seyri ne ise, o şekilde verilmesiyle öykünün kolayca takip edildiğini fark etmek ilginçtir. Son jenerik-

ten sonra uzun bir siyah-beyaz sahne, orijinal 22 siyah-beyaz kısımla bir araya gelir. Görüntünün netleşmesi ve bulanıklaşması orijinal yerlerinde tutulur: Bu özellik, bölümlerin nerede renkli sahnelerle kesildiğini kontrol etmemize olanak sağlar. Eylem, uyanışla başlayıp son telefon konuşmasıyla biterek 1. segmentten 21. segmente kadar devam eder. Önemli bir eksiltme yoktur burada. Bu, 17 dakika boyunca devam eder. Uyanan Shelby'nin sol uyluğunu traş ettiğini, telefonda 4 defa konuştuğunu, aynada kendine baktığını, ellerinde, göğsünde, bacaklarında, kollarında dövmeler gördüğünü ve traş edilmiş uyluğuna yeni bir dövme yaptığını gösterir. Bandajlı sağ kolunda yeni bir dövmenin varlığını keşfetmesi bir zirve ânıdır. Şöyle yazar: "Telefonu asla açma" ve Leonard tanımadığı biriyle telefonda konuşurken okur bu yazıyı.

İki şeyin altını çizmek gerekiyor: 1) Sahnenin başında düşünce akışını dile getiren Leonard'ın seslendirmesi ve 2) Sammy Jankis'in öyküsünü anlatan uzun telefon monologları. Bu öykü altı geri dönüşle gösterilir ve önemlidir çünkü *Memento*'yu izleyenlerin bileceği gibi, Leonard yeni şeyleri hatırlayamamaktadır. Kendi durumuna açıklık getirmek istediğinde diğer insanlara Sammy Jankis öyküsünü anlatır. Onun için öykü bir tembihtir: Leonard, kendi noksanlığıyla baş edemeyen Sammy'yle kendini karşılaştırdığında kendi meselesiyle çok iyi yüzleştiğine dair kendini ikna etmeye çalışır. "Bellek problemine karşı daha ince bir çözüm yolum var. Disiplinli ve organizeyim. Yaşamımı mümkün kılmak için alışkanlıklarımı ve rutin şeyleri kullanıyorum" der.

Leonard'ın uyanışıyla açılan uzun otel sahnesi, 21. odadan çıktığında son bulur. Adının John G. olduğuna inandığı, karısına tecavüz edip onu öldüren bir adamı öldürecektir. Ön büroda Teddy'yle (Joe Pantoliano) karşılaşır ve birlikte motelin otoparkına giderler. Teddy, Leonard'a adamı bulması için bir işaret verir.

Siyah-beyaz ve renkli sahneler arasındaki kısım 22. sahnede verilir. Motel odasında siyah-beyazla başlar ve Leonard

harabe binayı terk ettiğinde renkli bir şekilde biter. Kronolojik versiyonda siyah-beyaz sinematografinin gerekli olmadığı şüphe götürmezken, orijinal sürüm izleyiciye iki farklı zamansal çizgiyi kolayca ayırt edebilmesi için ipucu verir. Kronolojik versiyonda, iki zamansal çizgi art arda sunulur. Lineer kurguda Leonard'ın intikamını aldığı, bunu unuttuğu ve yeni bir John G.'ye ihtiyaç duyduğu gayet açıktır. Orijinal sürümün zirve ânı sonda verilirken, kronolojik versiyonda bu an Leonard'ın yeni bir araştırma içine girdiğini gösteren basit bir geçiş anıdır. Gizem yok: Her eylem bir sonrakiyle eşleşir. Öykü taslağını çizmek zor değil ve Şekil 4.1'de gösterildiği gibi sınırlı bir mekânlar ve eylemler listesine denk düşer.

SB1-SB22	Motel odası (Leonard tek başınadır, gelen telefon, Teddy)
SB22-R1	Harabe bina (Jimmy, Teddy)
R2	Dövmeci (Teddy)
R3-R4	Ferdy'nin barı (Natalie -1-; 2 bölüm)
R5-R6-R7	Natalie'nin (1) (3 bölüm)
R8	Jaguar (Teddy)
R9-R10	Discount Inn (fahişe; 2 bölüm) [1. gece]
R11	Sanayi bölgesi. Yangın, Leonard tek başınadır
R12-R13	Şehrin sokağı (Dodd; 2 bölüm)
R13-R14-R15	Dodd'un (Dodd, Teddy; 3 bölüm)
R16-R17	Natalie'nin (2) (2 bölüm) [2. gece]
R18	Akşam yemeği (Teddy)
R19	Discount Inn (Burt)
R19-R20	City Gril (Natalie -2-; 2 bölüm, birinde Leonard yalnızdır)
R21-R22	Discount Inn (L. yalnızdır, Burt, Teddy; 2 bölüm)
R22-R23	Harabe bina (Teddy; 2 bölüm)

SB= siyah-beyaz; R= renkli, denk düşen sahne numarasıyla

Şekil 4.1 Memento'nun kronolojisi

Fabula inşası süreci hiç zahmetli değildir, çünkü görebildiğimiz gibi, anlatının temel akışı lineer bir yapıda verilir ve bağlantıları anlamak çok da zor değildir. Bu yüzden *Memento*'da söz konusu olan şey başka bir unsurdur: Film biçiminin ayırıcı özelliği. Filmin orijinal sürümünü gözden geçirerek bunu ele alacağız.

Hikâyeyi Tahmin Et

Kronolojik anlatıyla tersine çevrilmiş zamansallığın zekice bir karışımını sunan karmaşık yapısından dolayı *Memento*'nun kurgusu dikkat çekicidir. Böyle bir kurgunun tercih edilmesiyle, ana karakterin bellek rahatsızlığı, tutarlı bir öykü bütünlüğü kurmanın zorluğunu onunla paylaşan izleyici tarafından da doğrudan algılanabilmektedir. *Memento*'nun orijinal sürümünü izlerken anlatı öğelerini tutarlı bir yapı içine oturtmakta zorlanmayız fakat belleğimizi kullanırken bir zorluk içinde buluruz kendimizi. Filmin bir bölümünü hatırlarken bir olguyu başka bir olgudan sonraya yerleştiremeyiz çünkü önce mi sonra mı olup olmadığını, filmin yapısına mı yoksa filmin *fabula*sına mı yerleştirmemizin gerekip gerekmediğini hatırlayamayız. Bundan dolayı filmi izlerkenki zihinsel faaliyetimiz çok önemli bir konudur. *Memento*'nun ilk kısımları izleyicinin spesifik bir şema kurmasını, filmin akışını anlamasını gerektirir: Belirlenmesi zor olan şey, anlatının kendidir. Bir filmin anlatı biçimini bilmek keşifsel bir şema inşa eder: İzleyici anlatısal bilgiyle film boyunca sürekli değişen birbirine bağlı bilişsel modülleri bir araya getirebildiği zaman anlatının ne olduğunu anlar.

Memento'nun hemen başında, filmin biçimine dair bir varsayım geliştirmemiz gerekir. Kurgusal özelliklerinden dolayı filmin kabul edilebilir bir anlatı modelini çizmeden önce en azından ilk beş sahneyi görmemiz lazım.

(R1) Jenerik sekansı (Teddy'nin ölümü)
(SB1 Siyah-beyaz sekans
(R2) Renkli sekans (motel, harabe bina)
(SB2) Siyah-beyaz sekans
(R3) Renkli sahne (motel odası, Teddy'nin fotoğrafı)

Jenerik sekansı (R1), gittikçe beyazlaşan Polaroid bir fotoğrafı geriye doğru gösterir: Bu gayet fark edilir bir şeydir çünkü normal algımıza terstir. İzleyici doğrudan zamanın geriye gidişine tanık olur: Sekans tam olarak olan şeyleri geriye dönük göstermek için hazırlanmıştır. Zaman "geriye sarar": Fotoğraf kameraya döner, katil silahı fırlatır, kovan silaha geri döner, katil ateş eder, maktul son defa zayıf bir şekilde bağırır. Bu noktada, izleyicinin açık bir şekilde sorduğu soru, neden böyle bir sunuş biçiminin tercih edilmiş olduğudur. Muhtemel bir varsayım bunun artistik bir motivasyondan kaynaklandığıdır: Daha detaylı diğer bir varsayımsa bir olayı kaçınılmaz olarak gösterme ihtimaliyle ilgilidir, çünkü ters akış zaten olmuş olan bir olguyu belgeler ve farklı bir seçimin hâlâ mümkün olduğu ana geri döner.

Sonraki sekans (SB1) karmaşıklığa bir çözüm getirmez. Silah sesi kararan görüntünün içinde yankılanırken, aşırı bir yakın kesme ana karakterin gözlerini gösterir. Dış ses düşüncelerini açığa vurur: Leonard kendine nerede olduğunu sorar. İzleyici ise bu siyah-beyaz sekansla ardından gelen renkli sekans arasında bir bağın olup olmadığını merak eder. Solan bir görüntü ve siyah-beyaz sinematografi, sekanslar arasında net bir ayrım yaratır. Karakterin kimliği tek ortak yandır. Renkli sahnenin Leonard'ı ansızın uyandıran bir rüya olduğunu düşünmemiz haricinde şu an için ikna edici bir hipotez yoktur elimizde.

Sonraki renkli sekans (R2) Leonard'ı motelin ön tarafında gösterir. Bir fotoğraftan, resepsiyon görevlisi, oraya gelen Teddy'i tanır. Leonard onunla dışarıya çıkar ve harabe bina-

ya giderler. Leonard, binanın önüne park edilen kamyonetin koltuğunda mermiler bulur. Sonra eve girer ve cebinde Teddy'nin fotoğrafını bulur. Fotoğrafın arkasında şu elyazısını görür: "Bu o. Öldür onu." Leonard silahını çeker, eve giren Teddy'nin üstüne atlar ve etkileyici bir diyalogdan sonra onu vurur.

Teddy'nin son çığlığı ve patlayan silahın gürültüsü izleyicinin ikinci renkli sekansla ilki arasında bağ kurmasını kolaylaştırır. Bir örüntü fark edilebilir. Birbirine bağlı iki renkli sekansımız ve arada bir siyah-beyaz sahnemiz vardır. İki renkli sekansta gösterilen olayların seyri tersyüz edilir: R2, R1'den sonra gelir, R2 sekansındaki olay (e-1), R1'de gösterilen olay (e)'den evvel gelir.

[R1(e) + SB1 + R2(e-2)...

İzleyiciler bu örüntüyü fark ettikleri zaman filmin biçimiyle ilgili şu birincil varsayımı dile getirebilirler: Renkli sahneler ile siyah-beyaz sahneler sistematik olarak yer değiştirir. Bu varsayım siyah-beyaz olan sonraki sahneyle (SB2) doğrulanır. Eylem, sekans değişiminin neden olduğu aradan devam eder: Leonard odayı tararken hâlâ büyükçe bir yatakta oturmakta ve kendine aynı soruları sormaktadır. Hastalığıyla ilgili şeyler de söyler ve tedavisi için sıkı bir yöntem geliştirir. Yeni renkli sekans (R3) kararan bir görüntüden sonra gelir. Leonard bir motel odasındadır: Polaroid bir fotoğrafın arkasına "Öldür onu" yazar. Teddy'i öldürmeden önce okuduğu cümledir. Cümleyi tanıma, izleyicinin R2 sekansındaki olayla (önce gösterilen ve sonraki olayları gösteren sekans) arasında bağ kurmasının bir yoludur. Bu noktada, filmin yapısıyla ilgili daha esaslı bir varsayım mümkün: Olayların tersine zincirlenmiş olduklarını görürüz. Görüyor olduğumuz şey (e-2) son renkli sahnede gördüğümüz şeyden (e-1) önce gelir ve jenerik kısmında olan şey zamansal çizgideki en ileri

olaydır. Filmin örüntüsü şimdi anlaşılabilirdir ve takip eden sekanslarda doğrulanacaktır. Film yapısı renkli sekansların yerini siyah-beyaz sahnelerle değiştirir. Siyah-beyaz sahneler, sekans değişimleriyle kesintiye uğrayarak süregiden bir olayı gösterir. Renkli sekanslar, geriye doğru giden (e-1, e-2, vb.) bir olaylar akışını (e) gösterir:

[R1(e) + SB1 + R2(e-1) + SB2 + R3(e-2) + ... à

Siyah-beyaz ve renkli olmak üzere iki olaylar zinciri çapraz kesmelerle birbirlerine bağlanır fakat bu aynı zamanda gerçekleştikleri anlamına gelmez. İki farklı zaman yönüne sahiptirler: Siyah-beyazken kronolojik, renkliyken terstir. Siyah-beyaz sahnelerin renkli sekanslarla kesişmesi olgusu bir iç içe geçme etkisi yaratır: Renkli sekanstaki eylemleri aklımızda tutmamız gerekirken, siyah-beyaz sahne çalışan belleğimizi yok eder ve dikkatimizi toplamamızı sağlar. Sonraki renkli sahnede öncekini hatırlamak zordur. Tersine anlatısı olan öteki filmlerde, mesela *İhanet* (Betrayal, David Hugh Jones, 1983; Harold Pinter'in oyunundan uyarlama) veya *Dönüş Yok*'ta (Irreversible, Gaspar Noe, 2002) bu etki yoktur çünkü sekanslar birbirlerine bağlanır ve aralarında var olan nedensel ilişki hemen fark edilir. *Memento*'da senaryo izleyicinin kafasını karıştırmak için tasarlanmıştır: İki zıt zaman akışının kesişmesinden öte, ortalama siyah-beyaz sahnelerin uzunluğunun (son ikisi hariç) bir dakikadan daha azken, renkli sekansların (sonuncusu hariç) bir dakikadan altı dakikaya değişkenlik gösterdiğini fark edebiliriz. Böyle bir parçalı yapı, toplamda sistematik olarak değişen 22 siyah-beyaz ve 23 renkli sekans ortaya çıkarır. Ayrıca, siyah-beyaz kısımda düz bir yapılanma olanağını engelleyen ani kesintiler bulabiliriz ve renkli kısımda devam eden eylemler iki veya üç parçaya ayrılır: Dodd kovalamacasında, Ferdy'nin barında, City Grill'de, fahişe ve harabe sahnelerinde (iki bölüm) ve Natalie'nin eviyle Dodd'un

odasında (üç bölüm) bu hep böyledir. Bu kısım biraz kafa karıştırıcıdır çünkü renkli sahneleri yeniden düzenlemek için dağıtabilen, kesiştirebilen veya karşılıklı değiş tokuşa neden olabilen ve şaşırtıcı unsur olarak görünen benzer segmentleri anımsamamız gerekiyor.

Açı–Karşı Açı Kesmeleri

Böyle olağandışı ve zorlu kurgular, zamansal ve nedensel bağları doğrulamak adına çeşitli kontrol noktaları talep eder. Bundan dolayı, her bir renkli sekans, kesin bir düzenlemeyle açı-karşı açı kesmeleri (AKAK) sunar, hem başta hem de sonda. Aşağıdaki şemada bunu görebiliriz:

AKAK'ı takip eden sekans + SEKANS + AKAK'dan önceki sekans

Bu sahnelerde, zaten halihazırda görülmüş olan detaylar, geriye doğru akan birbiriyle ilişkili renkli sahneler arasında bir bağ yaratmaya yardımcı olurlar ve siyah-beyaz sahnelerle kesilirler. Bu açıdan, açı-karşı açı kesmeleri anımsatma araçlarıdır. İzleyiciyi, zamansal ve nedensel bağları doğrulamak adına iki sekanslık olayları doğru kronolojik sıraya koymayı içeren zihinsel döngü operasyonuna teşvik ederler. Filmin başlangıcındaki şema şöyledir:

[R1.akak1 + SB1 + akak2.R2.akak1 + SB2 + akak3.R3.akak2 + ... à

Sekanslar arasındaki bağ yalnızca her renkli sekansın sonunda görülür. Mesela, R3 sekansının sonundaki akak2'yi alabiliriz: Bir açı-karşı açı sahnesidir çünkü zaten görülmüş olan R2 sekansının başlangıcını tanırız. Bu yüzden, her bir renkli sekansın sonunda bir gerilim yaratılır: İzleyici yeni olaylarla önceki olaylar arasındaki ilişkiyi beklemeye çalışır. Hem filmin devam ettiği kronolojik hem de olayların geriye doğru

aktığı (retrograde) kurgunun karmaşıklığını anlamak önemli. Yabancılaştırma etkisi bu zihinsel işlemin gerekliliğindendir: Zaten olmuş eylemleri bekleme ihtimali olmaksızın olayları düzenlememiz gerekiyor. Tanık olduğumuz efektlerin kökenindeki nedenleri araştırmalıyız yalnızca.

Zihinsel Rotasyon

Kurgu örgüsü, filmin gösterimindeki zamansallığa bağlıdır. Anlatı açısından bazı şeyler değişir. İki anlatı çizgimiz var. Siyah-beyaz sahneler sahne S1'den sahne S21'e devam eden tek bir olaylar akışını gösterir. Yalnızca sekans S22 bazı elipsler yapar. Öte yandan, renkli sahneler, sondan başlangıca doğru ters yöne akan öyküyü gösterir. Zamansal ve mantıksal olarak sıralanan olayların sekansını elde etmek için, ilk sekansı öykünün sonuna yerleştirerek ve her yeni sekansı sonraki olaylara bir öncül olarak ekleyerek sürekli devam eden bir zihinsel rotasyon yürütmemiz gerekiyor:

R1.akak1

akak2.R2.akak1

akak3.R3.akak2

akak4.R4.akak3

akak5.C5.akak4

Şekil 4.2 Memento'nun kronolojik kurgusu

(... R3 + R2 + R1)

"Kayıp bir geçmiş" efekti, geriye gitmemizden ve her defasında gördüğümüz her olay için yeni bir öncüle ihtiyaç duymamızdan ileri gelir. Zihinsel rotasyon basit bir şey değildir. Belki bir ara yapabiliriz ancak hikâyenin tamamında

değil. Her defasında *fabula*nın baştan sona zihinsel temsiline ihtiyaç duyarız ve birçok unsuru da beraberinde düşünürüz. Buna dair bir şema Şekil 4.2'de gösterilmiştir.

Kısa süreli belleğimizde birkaç unsurdan fazlasını tutmak imkânsız. Film, işlenmesi için yeni unsurlar sunmaya devam ederken, zihnimizde tamamen düzenli bir *fabula* yapısı tutamayız. Bu yüzden de olayların, temel olarak da dikkatimizi çeken olayların lokal bir haritasını tutma eğilimizdeyizdir ve önceki veya sonraki sahneleri bize hatırlatan bellek araçlarına ihtiyaç duyarız. Olayların bellekte yeniden yapılanmasındaki diğer zorluk geriye doğru olmasından kaynaklanır. Ters yöndeki ilk sekans haricinde renkli sekanslar filmin sunumundaki tersine olma halinde konumlanır. Fakat filmin akışı bizi ileriye dönük zihinsel temsiller kurmaya davet eder ve özellikle filmi ilk kez izlediğimizde, iki farklı zihinsel temsil arasında kesin bir ayrım yapmamız zordur. Filmde sunulan, süreç içinde "doğal" bir yolda akan ve epizodik belleğimizle işleyen geriye dönük bir olaylar zincirimiz vardır.

[R1 + R2 + R3 + ...à

Ve zihinsel dönüşlerle elde edilen kronolojik bir olaylar zincirine sahibizdir.

ß... + R3 (e-2) + R2 (e-1) + R1 (e)]

Filmi izlerken, uyaranlarını zihinsel kurgularımızdan ayırmak çok zordur çünkü normalde bellek kurma yolumuz filmin gösterilmesindeki zamansal ibreyi izler. Bu yüzden de tekrarlayan görüntülerden sonra bile iki zamansal boyut arasındaki karışıklığı deneyimleriz. Birbirlerine müdahale ederler ve onları aynı anda göremeyiz.

Film yapısındaki zihinsel temsili tamamlamak için, siyah-beyaz başlayan ama sonrasında renkli olan son sekansı,

SB22'yi bekleriz. Üçüncü sekanstan beri bekliyor olduğumuz bulmacanın çözümüdür bu, çünkü siyah-beyaz ve renkli sekanslar arasında var olan zamansal bağı açıkça işaret eder. Bu noktada, izleyici filmin tüm *fabula*sına bir bakış atabilir. Birinci ve ikinci olay çizgisi arasındaki geçiş Jimmy'nin cinayetinden sonra çekilen Polaroid fotoğrafın kullanılmasıyla sağlanır. Görüntü belirdiğinde, renkler ileriye dönük olarak tüm ekranın renklenmesiyle daha da belirginleşir.

İki fotoğraf, geçmişe dair iki an, filmin hem başında hem de sonundadır. Bu aslında biçimsel bir seçimdir fakat aynı zamanda da filmin bir özelliği olan fotoğraflar gibi bellek araçlarının kullanımıdır.

Filmin Bütünsel Yapısı

Filmin tüm yapısını anlamak ve şematize etmek için, Andy Klein'in filmle ilgili yaptığı bir incelemede öne sürdüğü gibi daha incelikli bir gösterim kullanılabilir (Klein 2001). Siyah-beyaz sekansları 1'den 22'ye kadar numaralandırabiliriz ve renkli sekanslar için harfler kullanabiliriz, mesela "A"nın 22 numaralı sekansın renkli kısmı, "B"nin kronolojik bir sıra içinde sonraki renkli kısım olması gibi. Yalnızca bir sekans listesi değil filmin zihinsel bir diyagramını da elde ederiz. Böyle bir diyagram belagat hocalarının bellek tekniği şemalarını hatırlatır: Hatırlanacak şey zorlaştığında, hatırlanması gereken şeyleri sayılar ve harfler gibi çok iyi düzenlenmiş bir listeye iliştirme tavsiyesinde bulunurlardı (Carruthers 1990). Bu düzenli listelere dair iki farklı eğilim *fabula* yapısını veya filmin yapısını hatırlamamıza yardım eder. İkincisi son olaydan başlar (ilk sekansta gösterilen, W) ve renkli sekanslarla siyah-beyaz sekanslar yer değiştirir.

W-1-V-2-U-3-T-4-S-5-R-6-Q-7-P-8-O-9-N-10-M-11-L-12-K-13-J-14-I-15-H-16-G-17-F-18-E-19-D-20-C-21-B-22+A

Zaten kronolojik versiyonda dikkat çektiğimiz gibi *fabula* yapısı tüm renkli sekansların ertelenmesi ve sıralarının değiştirilmesiyle elde edilir.

-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22+A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-V-W

İki kolay zihinsel diyagram ve çok kolayca öğrenilebilirler. Dışsal bellek aygıtlarıdırlar: Düzgün unsurların basit bir dizilimi, hatırlaması kolay ve gösterim araçları olarak faydalı. Filmi izlerken ortaya çıkan belirsizlikler olmadan *Memento*'yu hatırlamamıza yardım eder. Maalesef, gösterim sırasında onları kullanamayız, yalnızca yakın bir analizle anlaşılabilirler. Fakat *Memento* gibi bir filmin bazı yönlendirici unsurlara sahip olması gerektiğini, izleyicinin neyi izliyor olduğunu anlamasını sağlayarak hatırlatırlar. Bu unsurlar, filmin gösterim süresini takip ediyor gibi görünürken ileriye dönüktür ve aynı zamanda öykünün konusunda mevcutken ve birbiriyle ilintiliyken geriye dönüktür ve hatırlatıcıdır da.

İki Yönlü Bir Film

Memento'nun kronolojik ve geriye dönük öyküsü sonunda kesişir ve Leonard'ın dövmeciye gittiğini görürken sonrasında ne olacağını tahmin edebiliyoruz: Halihazırda gördüğümüz tüm olaylar şimdi tamamlanan anlatıda bir yer bulabilirler. Fakat bize çeşitli bilgiler aktarılırken, filmin gösterimindeki zamansal çizgiyi takiben bir veri akışı sağlanırken anlatıyla ilgili birçok şeyi öğreniriz. *Memento*'nun renkli kısımlarında, zamanla, karakter ve eylemle ilgili bilgilerin derlenmesiyle ve anlatı zamanı geriye dönük olsa bile izleyicinin dikkatinin ileriye dönük bir biçimde çekilmesiyle çeşitli veri akışları geliştirilir.

Başlangıçtan itibaren izleyiciler filmin yapısını hâlâ merak ederken yeni bir taslağın dikkatlerine sunulduğunu belirtmekte fayda var: Mesela, herhangi bir anlatının ilk kısmının belirleyici özelliği olan ana karakterin kimliğiyle ilgili farklı yaklaşımlar.

Film biçimi

Ana karakterin kimliği

Leonard, Teddy'i neden öldürdü?

Sammy Jankis öyküsü

Natalie kimdir?

Leonard'ın karısına ne oldu?

Leonard, Jimmy'i neden öldürdü?

Film biçimi (sek. 22+A)

Leonard'ın hatırladıkları doğru mu?

Şekil 4.3 Memento'da sunulan ana yaklaşımlar / sorular

Ayrıca, film akışı diğer karakterlere, filmin biçimine ve öykünün sonucuna dair bütünsel bir taslak sunacaktır. Başlıca yaklaşımlar Şekil 4.3'te gösteriliyor.

Şimdi de filmin başında sunulan ana karakterin kimlik şemalarına odaklanacağız. Şayet ilk sahneleri incelersek karakterin kim olduğunu belirlememize yardımcı olan dövmelerin tekrar tekrar gösterildiğini ve bu dövmelerin siyah-beyaz sahnelerde de renkli sahnelerde de var olduğunu

anlayabiliriz. Sammy Jankis'le ilgili şeyler duyarız veya üç sahnede (2, T, S) Leonard'ın sol elindeki dövmeyi görürüz ve birkaç dakika sonra aynısı diğer üç sahnede de (S, 5, R) görülür. Devam eden iki sahnede de (T, 4) Leonard'ın bedenindeki diğer dövmeleri görürüz: Bu sahneler farklı zamansal çizgilere aittir ancak her ikisi de Leonard'ı aynanın önünde dövmelerine bakarken gösterir ve onları nasıl okuduğunu da görebiliriz. Sonraki sahne de (S) Natalie Leonard'ın "tuhaf dövmeleri" hakkında bir şeyler söyler. Tüm bu unsurlar devam eden kısımlarda mevcuttur ve anlatı iki zıt zamansal çizgiyi izlerken, karakterin kimliğine ve zihinsel durumuna güçlü bir göndermeler demeti oluştururlar. Geriye dönük yapıya rağmen, bu unsurlar demetinin varlığından sonra izleyiciler Leonard'ın amaçlarını ve etkenlerini belirleyebilirler. İlk izlenim etkisi (bkz. Bordwell 1985, s. 36), Leonard'ın durumuyla ilgili ilk gönderimin olduğu kare, karısını yitirmesi ve intikam arayışıyla ilgilidir ve gerekli detayları gösteren çoğu renkli sahne öykünün son kısmına gönderme yapıyor olsa bile filmin ilk kısmında kurulur.

Lenny'nin Sorunu

Diğer birçok önemli unsurlar demeti benzer bir şekilde gösterilir: Leonard'ın anıları ve zihinsel imgeleri, geri dönüşlerle filmin tamamına sistematik bir şekilde dağıtılır. Bu imgeler Leonard'ın daha önceki hayatına dair şeyler sunar ve izleyicinin filmin sonunda belirsizlik hissine kapılmasına veya en azından şüpheli sonuçlara neden olur. Bu imgeler kümesiyle taşınan bilgi, karısının öldürülmesiyle ilgili meraktan ne olduğunu keşfetmeye –Leonard'ın hatırladığı gibi– ve Teddy'nin açıklamasıyla ortaya çıkan iki zıt versiyona götürerek film akışının zamansal çizgisi boyunca bir gelişim gösterir. Bu imgelerin çoğu filmin renkli kısımlarına aittir fakat ileriye doğru bir gidişleri vardır.

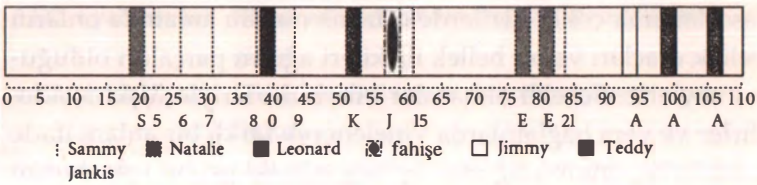
Tablo 4.1'de ve Şekil 4.3'te gördüğümüz gibi, farklı karakterlerle veya durumlarla bağlantılı olarak çeşitli zihinsel imgeler sunulur. Sammy Jankis'le ilgili siyah-beyaz geri dönüşlerden zaten bahsetmiştik ve öteki imge düzenlemesi içine nasıl gömüldüğü de görülebilir: Leonard'ın karısına dair hatırladığı ilk şeylerden (S) sonra görünürler ve Sammy'nin karısının ölümünü gösteren son kısımlar (21), Teddy'nin açıklamalar yaptığı sahneden çok da uzak değildir.

Renkli zihinsel imgeler demetinde, temsil ettikleri şeye bağlı olarak, üç ana grup tanımlayabiliriz. İlk grup [S, K, A (Jimmy)] Leonard'ın karısı hayatteyken ona dair hatırladıklarını gösterir. Leonard'ın bakış açısından verilen kesmelerin yoğunluğuna sahip bu imgelerle bir duygu akışı ve bir yitirme hissi taşınır. İkinci grup [O, J, E (geridönüş)] merakı artırır ve kazanın olduğu geceye dair klasik bir geri dönüşle zirveye ulaşır. Üçüncü grup [E (şırınga), A (Teddy), A (Jaguar'daki Leonard)] korkutucu zihinsel imgeleri ve belirsiz anıları toplar. İlki bir insülin şırıngasıyla uğraşan Leonard'ın zihinsel imgesidir: Birkaç dakika sonra sonu gelen ve Leonard'ın geçmişi üzerinden yansıtılan Sammy Jankis'in öyküsüyle uğursuz bir bağ taşır. Aynı ilişki, Teddy'nin açıklamaları esnasında da açıkça yinelenir. Bu durumda, üç imgenin iki grubu Leonard'ın öyküsüyle ilgili birbiriyle çatışan iki yorum arasında bir karşıtlık kurar. İlkinde, zaten K kısmında görüldüğü gibi, Leonard saçını tarayan karısının kalçasına bir çimdik atarak onu tahrik eder; ikincisinde Leonard karısına kalçasından insülin enjekte eder ki Sammy Jankis de karısının ölümüne neden olan son enjeksiyonu yapmıştır.

Sammy Jankis'le olan talihsiz ilişki, Teddy'nin deyişiyle, tam bir özdeşleşmeye dönüşür: Leonard'ın karısı tecavüze uğramıştır, şeker hastasıdır, Leonard aşırı insülin enjekte ederek onun ölümüne neden olmuştur.

Tablo 4.1 Memento'da zihinsel imgeler, anılar ve flashbackler

Sek.	Yer	İçindekiler	Sayı	Zaman
S	City Grill	"Gözlerini kapa, onu hatırla"	1-13	19'28
5	Oda 21	L. Ofisinde insanları izler	1-8	21'55
6	Oda 21	Sammy Jankis (1) yorum	1-29	26'05
7	Oda 21	Sammy Jankis (2) koşullandırma testleri	1-15	30'58
8	Oda 21	Sammy Jankis (3) koşullandırma testleri	1-18	38'07
O	Dodd'un odası	Kazanın olduğu gece (rüya)	1-13	38'50
9	Oda 21	Sammy Jankis (4) Bayan Jankis testleri	1-6	43'36
K	Sanayi bölgesi	L. karısını hatırlar (nesneler)	1-14	51'50
J	Discount Inn 304	Kaza gecesi (anılar)	1-4	56'25
15	Oda 21	Sammy Jankis (5) Bayan Jankis	1+1-20	60'38
E	Natalie'nin evi	Kaza gecesi (geri dönüş)	1-29	75'45
	Natalie'nin evi	L.'ın elinde bir insülin şırıngası	1	78'24
D		Kaza gecesi (L.'ın karısı)	1	80'00
21	Oda 21	Sammy Jankis (6) son	1-49+4	83'48
A	Harabe bina		1-5	93'16
	Harabe bina		1-14	98'32
	Jaguar - Alışveriş merkezi	"Hallettim"	1-4	105'11



Son dört imge, yanlış bir anıyı, umutları veya tutkuları temsil eden tipik bir zihinsel imgeyi gösterir. Leonard'ı yatağında karısıyla görürüz. Göğsünde yeni bir dövme vardır: "Hallettim". İlk sözünü tutmuştur çünkü John G.'yi öldürerek intikamını almıştır fakat bu imgesel bir durumdur. Yanlış kişiyi öldürdükten sonra Leonard'ın zihninde beliren olgu, tüm öyküye bakış açısını değiştirir ve ana karakterin güvenilmezliğine tanık oluruz.

Zihinsel imgeler ve anılar demeti karmaşık bir anlatının nasıl oluşturulduğuna dair başka bir örnek sunar: Zihinsel imgeler listesi, onların, ne önemli bir bilgi ediminin ne de dramatik bir ilerlemenin olduğu filmin kronolojik versiyonunda yer almayan bir özellik niteliğindeki dramatik artışı sağlamak için konulduklarını gösterir. Bu demet, geriye dönük anlatıya uyması için tasarlanır. Son dört imge bu açıdan açık bir kanıt teşkil eder: Kronolojik versiyonda filmin en başına koyulursa, Teddy'nin açıklamalarını ve Leonard'ın güvenilmezliğini temel alan farklı bir ilk izlenim etkisi yaratarak zihinsel istikrarsızlığını hemen açığa çıkartabilir. Önce Teddy sonra da Natalie tarafından manipüle edilen zayıf bir adam görebiliriz ve Leonard'ın içinde yaşadığı döngüsel zamanı hemen anlayabiliriz. Bu imge kümelerindeki farklı konum farklı bir anlam kazandırır ve kronolojik versiyonda ipuçlarını keşfetme hissi yok, ki bu anlamda Leonard'ın karısının cinayeti bir gizemdir.

İki versiyon arasında var olan bu farklılık Leonard'ın zihinsel imgelerinin ve anılarının basit bir liste olmadığı gerçeğini gösterir: Açıkça izleyicinin ilgisini çekecek şekilde

tasarlanarak çoklu dizilerde düzenlenir. Bu anlamda onların bellek araçları ve bir bellek ilişkileri ağının parçaları olduğunu söyleriz: Sürekli olmasalar bile birbirleriyle ilişki içindedirler ve yeni bağlamlarda yinelenerek farklı bir anlam ifade edebilirler, anımsadığımız üç imgenin iki grubu için durum böyledir.

Memento, kendine özgü yapısından dolayı bir bellek sistemi sunar aslında: İki ana öykü çizgisini paralel tutan yapılanmış bir bellek aygıtları takımı. İki sekans arasındaki bellek bağlantılarını yaratmaya ve resmedilen olayları bir düzen içinde göstermeye yardım eden karşı açılardan zaten bahsetmiştik. Filmin bir unsuru bir bellek aygıtına dönüştüğünde, ana işlevi izleyicinin ilgisini bazı önemli detaylara çekmektir: Bir karşılaştırma yapılır ve işleyen bir varsayımın ana çizgileri çizilir. Bellek bağlantıları zamansal veya nedensel bağlantılardan farklıdır: Sıkı kronolojik bağlardan olduğu gibi kesin bir yönelimden de yoksundur. Anlama, karşılaştırma, beklenti, hatırlama, ilişkiler önerme, boşluklar bulma, daha fazla detaylara inme gibi farklılaştırılmış bellek işlevleri olarak kullanılabilirler.

Belleği Harekete Geçiren İmgeler

Belki de orijinal versiyondaki unsurların spesifik bir düzenlenişine ve bellek aygıtları olarak uygunluklarına dair kapsamlı bir argüman, kendi gerçek düzenlenişlerinde tüm filmi hatırlama ve özetleme işlevlerine hizmet edebilen beş anahtar sahnenin durumudur. Leonard'ın harabe binaya girerken ve oradan çıkarken önünden geçtiği yağ tanklarının tekrar tekrar gösterildiği sahnelerdir.

1 (V, renkli)	Jaguar yağ tanklarının önünden geçer (binaya gider).
2 (V, renkli	Jaguar harabe binanın önünden bölgeye girer; bir pikap binanın yanında park halindedir.

3 (22, siyah-beyaz)	Pikap yağ tanklarının önünden geçer (binaya gider).
4 (22, siyah-beyaz)	Pikap harabe binanın önünden bölgeye girer ve durur.
5 (A, renkli	Jaguar yağ tanklarının önünden geçer (binadan gelir).

Filmin başında ve sonunda gösterilen bu sahneler, renkliden siyah-beyaza, sonra tekrar renkliye dönseler bile benzerliklerinden dolayı tanınabilirler. Aynı şekilde resmedilmişlerdir ve bu özellik öykünün farklı anları arasında bir karşılaştırma yapılmasına olanak sağlar. Filmin son sahnesi Leonard'ın Teddy'i terk ettiğini ve anlamsız olduğunu bildiğimiz bir yöne doğru gittiğini gösterir. Tüm filmin bu sahnede anlaşılabileceğini cesurca iddia edebiliriz. Orijinal versiyonda son bulan şey, bu sekansın açık uçlu sonundan kaynaklanan bir belirsizlik hissidir. Kronolojik versiyonla olan fark çarpıcıdır çünkü düzenleme kronolojik sırayı izlerken sekans farklıdır: 3, 4, 5, 1, 2. Yalnızca karakterin harabe binaya giderkenki ve çıkarkenki eylemlerini görürüz: Leonard ilk kez bölgeye girer, sonra Jimmy'nin Jaguar'ını sürerek dışarıya çıkar ve en sonunda da Teddy'i öldürmeden önce binaya doğru sürükler. Bu düzenlemeyle, orijinal versiyonda yaratılan etki kaybolur: Hareketin yönündeki anlam yok olur, eylemlerin anlamları yerle bir olur.

Son Değerlendirmeler

Memento, bellek ve unutma, geçen süre ve hatırlamayla ilgili karmaşık bir filmdir. Sammy Jankis gibi, tüm bir filmi hatırlayamayacak "on dakikalık bir adam"ın öyküsünü anlatır. İzleyicinin, ana karakterin neyi gerçekleştirmekte başarısız olduğunu anlaması için kendi bilişsel ve hatırlama yetilerini kullanmasını ister. Şayet Leonard kendi yaşamındaki duru-

mu tamamıyla göremiyorsa, izleyici buna geniş-açıdan bir bakış atabilir.

Tüm film geçmişe gömülmüştür ve izleyicinin seçilen imge belleği temelinde yapılanan ve yeniden kurgulanan bir bellek boyutu üzerine oturduğunu söyleyebiliriz. Aslında zaman içinde en gelişmiş nokta eylem değil imgedir: Teddy'nin ölümünden sonra geçmişi kayıt altına almak için çekilen Polaroid fotoğraf. Bu noktadan daha sonraki olayları ve eylemleri göremeyiz. Öldürmenin nedenine dair daha çok şey bilmek istiyorsak, zamanda geriye gitmemiz gerekir. Bu yüzden de söz konusu olan bellek kaybı olduğu kadar hafızanın kendidir de. Filmi izlerken kendi yeteneklerimizi "hissedebiliriz" çünkü ana karakterde yoktur bunlar. *Memento* tıpkı diğer çağdaş filmlerde olduğu gibi bu tikel estetik karşılık verme biçimini düşünme fırsatı sunar: İzleyicinin karmaşık bir filmdeki zihinsel soğurma deneyimi ve onun etkileri üzerine çalışabiliriz.

Bibliyografya

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.

Carruthers, M. 1990. *The Book of Memory*. Cambridge: Cambridge: University Press.

Klein, A. 2001. "Everything you wanted to know about *Memento*." http://archive.salon.com/ent/movies/feature/2001/06/28/memento_analysis/index.html (30 Aralık 2006'da erişildi).

Tulving, E. 1972. "Episodic and semantic memory," E. Tulving ve W. Donaldson (ed.), *Organization of Memory* içinde. New York: Academic Press, s. 381-403.

5

"Tatminsiz Zaman" Anlatısı: Charlie Kaufman'ın Senaryoları

Chris Dzialo

Charlie Kaufman'ın senaryoları çağdaş bir karmaşık öykü anlatım yapısı olarak var olur – hem edebiyatta hem de sinemada uzun bir soykütüğü olan tarihsel bir fenomen. Proust'un *À la recherche du temps perdu* veya *Time Regained* (yön. Raul Ruiz, 2000) gibi karmaşık anlatı örneklerinden esinlenen filmlerin, Kaufman'ın puslu zaman kurgularıyla tutarlı ama inatla ve açıkça örtüşen tarafları vardır. Onun *John Malkovich Olmak* (Being John Malkovich, yön. Spike Jonze, 1999) ve *Tehlikeli Aklın İtirafları* (Confessions of a Dangerous Mind, yön. George Clooney, 2002) gibi filmleri, Edward Branigan'ın "hemen hemen gerçek" kavramlarını veya David Bordwell'in (2002) Daniel Dennett'ten devşirdiği terimleri kullanırsak sinemasal anlatının "çoklu taslakları"nı vücuda getirir bazen (bkz. Branigan 2002, s. 108).

Ancak Kaufman'ın filmlerinin bir ayağı, temel öykü unsurlarının hep anlaşılır olmasını garanti ederek her zaman Hollywood sinemasıyla ilintilidir. Bu yüzden de Kaufman'ın filmleri Proust'un romanları veya Ruiz'nin uyarlamaları kadar karmaşık değildir, mesela, "çoklu taslaklar" onun çalışmalarını tarif etmek için en uygun buluş olmayabilir. Bütünlük yanılsamasını korumak adına tek yapabildiği para-

lel veya alternatif olanları saklamak olabilen klasik anlatının tersine veya "paralellerini sergileyen" *Rastlantının Böylesi* (yön. Peter Howitt, 1998) gibi yol ayrımlı anlatıların tersine, Branigan için anlatının "çoklu taslaklar" versiyonu "ne açıkça sergilenen ne de gömülen ancak belirsiz veya bulanık paraleller ve alternatifler arasındaki bir ilişkiyi" vücuda getirir (2002, s. 107). Kaufmann birçok klasik inancı izlese de ve birçok paralelin altını çizse de filmlerinde yine de bulanık ve belirsiz bir trafik vardır. Bazı unsurlar, özellikle zaman kullanımı, birçok defa izlense dahi çözülemeyen bir şey olarak kalır. Bu şekilde, Branigan'ın iddialarda bulunmak için kullandığı birçok filmle karşılaştırıldığında "basit" ve "karmaşık" anlatı arasında daha merkezi bir yer işgal eder.

Ayrıca, Kaufman'ın çalışmalarını, içinde kahramanın (genellikle bir yazar veya sanatçının) tüm zamansal belirsizliklerden ayırarak kendini yazması gerektiği *göreceli* karmaşık çağdaş sinemanın tikel bir döngüsü için metinler-arası bir matrix tohumu eken çalışmalar olarak görmek çekicidir. Zamana karşı hep bir savaş vardır – fakat genellikle sürenin sona erdiğini işaret etme anlamında değil. Kaufman'ın anlatılarında, genelde zaman kavramıyla (ve zamanın okuyla) ilgili bir tatminsizlik vardır, hatta okun geri dönemezliği biçimsel unsurlarla gösterilir. *Tersyüz* (yön. Spike Jonze, 2002) ve *İçgüdü* (yön. Michel Gondry, 2001) uyarlamaya ve devinime karşı mücadele eden yazarların beyhudeliğini gösterir. *John Malkovich Olmak* gerçekten ve yaratıcı bir biçimde kendi ölümsüzlüğünü ele geçiremeyen bir sanatçı hakkındadır. *Sil Baştan'*daki (Michel Gondry, 2004) antagonist yalnızca şimdi, başkahramanın anılarında çalışan bir zaman makinesi yapar.

Böyle bir tatminsizlik, sanatçı kahramanın geçmişe yalnızca bir saniyeliğine gidebilen adi bir zaman makinesi yaptığı *Uyku Bilimi* (Michel Gondry, 2006) gibi diğer çağdaş filmlerde de vardır: Başkahramanın zaman kavrayışı dışında veya onun içine doğru dövmeler ve Polaroid resimler aracılığıyla

kendini yazmakla uğraştığı *Memento* (Christopher Nolan, 2000); bir kol saatinin ana karakterin yazgısını anlatıyor gibi göründüğü *Lütfen Beni Öldürme* (Stranger Than Fiction, Marc Foster, 2006); zamanda geriye doğru gidilerek, belki de tecavüzün ve intikamın travmasını silmek anlamında ironik çabalar içinde anlatılan *Dönüş Yok* (Gaspar Noé, 2002); ve *Süper Kumanda* (Click, Frank Coraci, 2006) ve *Dejavu* (Tony Scott, 2006) gibi büyük bütçeli resimler içinde anlatılan filmler. Tüm bu filmlerde ve Kaufman'ın çalışmalarının çoğunda, anlatı açıklığı taleplerine ve zamanın geri dönüşü olmayan doğasına karşı çıkılan bir değişken olarak zamanı aynı anda hem yenme hem manipule etme hem de yok etme/zamanın önüne geçme tutkusu vardır. Bu itilen-ve-çekilen öykü anlatımına –geri dönüşün olabilirliği vs. olamazlığı, biçimsel karmaşıklık vs. anlatı basitliği, uzam vs. zaman– "tatminsiz zaman" anlatısı diyeceğim.

"Uğraşmamız" gereken bir kavram veya değişken olarak zamana "karşı" savaş yeni bir şey değil ve tarih boyunca felsefenin, sanatın ve doğa bilimlerinin ilgi alanına girmiştir. Ancak bu yukarıdaki filmler döngüsünde bir semptom olarak geçerli olan "tatminsiz zaman" anlatısını ayırıyorum – teknolojik (mesela, internet, cep telefonu aracılığıyla) bir problem olarak onu dahil etmek veya tamamen elemek için zamana ve yoğunlaştırılmış çağdaş, popüler tutkuya (ve yetersizliğe) dair devam eden şaşkınlığımızı kristalize etme adına. Bu anlatıların çoğunda, zamanı "erteleme" tutkusu (nehre set çekmek veya oku bükmek) yok olur veya hatta ters teper ve birçok durumda karakterlerin ve izleyicilerin psikolojik tatminsizliklerine neden olur. Bu yüzden de ironik bir şekilde aldığımız zevki erteleyen ve bundan dolayı da yükseltmeye yarayan ikili veya üçlü potansiyel bir tatminsizlik veya erteleme vardır. Fakat yalnızca okla oynamak istiyoruz, onu yok etmeyi değil; en sonunda şayet hâlâ ok yoksa gelecek yoktur ve bu yüzden de zevk alma şansımız yoktur.

Ancak Kaufman'da, geri alınamayan, doğrusal ve basit projeksiyon zamanından kurtulma yönünde güçlü bir arzu görüyorum. Bir "yazar" olarak, bilincin geri alınabilen, değişken, rastlantısal ve karmaşık zamanında yaşamak gibi beyhude ve zaten en nihayetinde gerçekleşmemiş bir arzusu vardır. Öte yandan, karakterleri, Kaufman'ın zamansal manipülasyonlarıyla hep tatminsiz bırakılmalarına rağmen genellikle lineerliği ve kronolojiyi isterler. Ortaya çıkan mücadele izleyiciyi sarsar. Bu yüzden de eş zamanlı olarak fazlalıktan ve karmaşık zaman yokluğundan meydana gelen çatlaktan kaynaklanan "tatminsizliğe" en çok uğrayan bizlerizdir.

Tersyüz'ün senaryosuna dair yaptığım analiz, bu çalışmanın nasıl aynı anda hem basit hem de karmaşık olduğuna odaklanıyor. Mieke Bal bu durumu "kesin bir kronoloji kurmanın imkânsızlığı" veya "akroniklik" olarak tanımlar (1997, s. 213). Bu, anlatının anlamı için bir engel değildir ancak bu zamansal karmaşıklık çalışmanın tümü deneyimlendikten sonra ve detaylı bir sorgulamanın ardından tamamen anlaşılır. Bu yüzden *Tersyüz*, eserin zamansal karmaşıklığından kaynaklanan karışıklığın ilksel deneyim olduğu ve anlatının en sonunda anlaşıldığı "daha karmaşık" filmlerin (mesela *Time Regained* veya *Geçen Yıl Marienbad'da* [Alain Resnais, 1961]) tersi şeklinde işler.

Sanal olarak tüm zamansal manipülasyonların sinemasal şimdide, başkahramanın kafasında geçtiği düşünülürse *Sil Baştan*'ın *Tersyüz*'den "daha basit" olduğu söylenebilir. Ancak senaryonun –ve çoklu ve eşzamanlı zaman-çerçevelerinin sayfa üstünde konumlandırılması teşebbüslerinin– film makinesine karşı bir duruş olarak okunabileceğini iddia edeceğim.

Tersyüz ve *Sil Baştan*'la ilgili argümanlarımın önemi, senaryoların bir edebiyat metni, (Sternberg 1997; Mota 2005; Kohn 2000), sinema ve edebiyat arası bir form (Pasolini 1999) veya son bir selüloit (veya dijital) film gibi sade bir baskı olarak

değil de sinemanın bizzat kendi biçiminin deneyimlenmesi gerektiği varsayımıdır. Senaryoların filmle paylaştığı ontolojik özelliklerden dolayı böyle bir iddiada bulunabilirim: Hem zıtlıklar vasıtasıyla olsa da görsel-işitseldirler (zihnimizdeki imgelere ve seslere işaret eden senaryo) ve hem de *yaklaşık* olarak standart bir süreleri vardır (Amerika'daki bir film için saniyede 24 kare, başka yerlerde saniyede 25 kare ve senaryolar için selüloite "adapte edildiğinde" dakikada 1 sayfa).[1] Bu tarz bir zaman ayarlamasını ideal bir okuma zamanına sahip olmadıkları için şiir ve romanda yapmak imkânsızdır. Öte yandan senaryo metninin 1 sayfasının okunuşu –hep kesin bir boyuta ve yazı tipi çeşidine göre formatlanmış ve standardize edilmişse– bir tahmine göre 25 saniye sürer (Boyle, Sternberg 1997, s. 78). Tabii ki bu okuyucudan okuyucuya değişir, ancak hem filmin akışıyla hem de senaryonun okunuşuyla ilgili ideal zamanlar mürekkep ve kâğıtta saklıdır.

İşte bu nedenlerden dolayı selüloit filmlere gönderimleri olan Charlie Kaufman senaryolarını incelemeyi seçiyorum. Ancak argümanımdaki önemli bir nokta, senaryoların selüloit filmlerle paylaşmadığı ontolojik özellikleri tanımaktır. 1985'te DVD ve DVR çağından önce David Bordwell şöyle yazmıştır:

> Normal izleme durumlarında film tamamen olayların sunumundaki düzeni, frekansı ve süreci kontrol eder. Kör bir noktayı es geçemezsiniz veya zengin olan bir noktanın üzerinde fazlaca duramazsınız, daha önceki bir ana sıçrayamazsınız veya filmin sonundan başlayamazsınız ve ilerleyemezsiniz. (s. 74)

O zamandan bu yana birçok film yapımcısı karmaşık hikâyeler anlatma şansını yakalamanın belki de görünüşte en iyi yolunun, DVD'ler ve diğer dijital formatlar olduğunu düşünmüşlerdir çünkü izleyici tarafından yüksek bir zamansal manipülasyona izin verirler (Bordwell 2006, s.

74). Ancak yukarıdaki ifade senaryolar ve onların "izlenme" bağlamı için hep tamamen yanlış olagelmiştir. Şayet Charlie Kaufman'ın filmleri zamanın okuyla ve geri dönüşü olmayan anlatı zamanıyla olan savaşı kaybederek tatminsizlik yaratıyorsa, senaryoları (ve onlarla ilişkimiz) zamanı tamamen kontrol altında tutmanın ve ona hükmetmenin –onu yok etmeye kadar giderek– neyi deneyimlememizi sağlayabileceğine dair bir fikir verir. Bu yüzden, Charlie Kaufman'ın senaryolarını "tatminsiz zaman" anlatısının kendi kendine aradığı ama hep mahrum kaldığı ulaşılmaz bir ideal olarak okuyorum (ve hayal ediyorum).

Karmaşık Zamanlar ve *Tersyüz*

Tersyüz'ün senaryosunu okurken bana en çarpıcı gelen şey [Charlie Kaufman ve onun hayali kardeşi Donald'ın (her ikisi de filmde Nicholas Cage tarafından canlandırılmıştır) Susan Orlean'ın kitabı *The Orchid Thief*'ten senaryoya dönüştürülmesiyle elde edilen yarı kurgusallık] 10 zamansal başlıkla ilgili saf cesarettir.[2] Mesela ikinci başlık "dört milyar kırk yıl önce"dir ve senaryoda yalnızca üçüncü sayfada yer alır. Ancak Kaufman oldukça eğlenerek hızla ileriye gittiğimizde ve "şimdi"ye geri döndüğümüzde, bizi bir başlıkla veya senaryodaki açık bir işaretle bilgilendirmeyi reddeder. Bunun yerine, bazen gizli bağlamsal ipuçlarına bağlanmamıza izin verir. Bu ipuçları senaryoda özellikle puslu bırakılır. Bu karmaşıklık bazen sarsıyor olsa da genellikle anlamak için bir engel teşkil etmez –hatta belirli bir anda içinde yaşadığımız *kesin* şimdiden tamamen emin olmasak bile.

Açığa çıkan zamansal ve uzamsal hileler, öyküyü (veya potansiyel *öyküleri*) deneyimleyişimizi etkilemez belki de çünkü böyle karmaşalar günlük hayatımızda her gün cereyan eden parçalı potansiyel öykülere ayna tutar. Nihayetinde zamanın kendisi tartışmasız karmaşıktır. Aslında, tek

bir evrensel zaman yerine farklı zamanlardan bahsetmemiz gerekir. Her "zaman" kişiye bağlı olarak görecelidir: Bir uzay mekiğinde ışık hızına yakın bir hızla seyahat eden bir kişi bir yıl geçmiş gibi yaşarken, Dünya'da on yıl yaşanacaktır. Bu tür zamansal görecelilikler günlük hayatımızda da olur –nesneler herhangi bir hızda hareket ederken, az da olsa bir zaman genişlemesi olur (mesela merdivenlerden yukarı çıkarken). Los Angeles'tan New York'a giden bir uçağın içindeki yolcular yerdekilere göre birkaç nano saniye kadar daha az yaşlanacaklardır. Bu yüzden de çok yüksek hızlarda hareketin olduğu bir filmdeki zaman yolculuğu [mesela, *Uçan Daire* (Flight of the Navigator, 1986), *Uzay Yolu IV: Eve Yolculuk* (Star Trek IV: The Voyage Home, 1986), *Ufuk Faciası* (Event Horizon, 1997)] şeylerin gerçekliğinden çok da uzak değildir. Bir senaryoyu okumak da iki insanın yaklaşık aynı miktarda öykü/olay örgüsü (fabula/syuzhet)[3] zamanı deneyimleyeceği fakat tamamen farklı okuma (gösterim) zamanları yaşayacakları anlamında zamanı göreceli hale getirir.

Bir senaryoyla iyice haşır neşir olan bir okuyucu, Paul Cilliers'in (1998) "basitçe parçaları analiz edildiğinde bir bütün anlaşılamaz. Ayrıca bu ilişkiler sabit değildir, genellikle kendini örgütleme sonucunda değişime açıktır" (s. viii-ix) şeklinde tanımladığı karmaşık bir sistem vücuda getirir. Okuyucu "kendini örgütleme"nin çoğunu yapabilirken, senaryonun fiziksel doğasının "okuyucu/senaryo" sistemine (mesela koşu yaparken iPod dinleyebiliriz ama senaryo okuyamayız) nasıl sınırlar koyduğunu düşünebiliriz. Aynı zamanda ilişkiler bir sinema salonunda otururken olduğundan daha farklı şekillerde değişime uğrar. Mesela şayet okuyucu merak içinde ve dış uyaranlardan uzaksa, senaryo sayfalarını daha hızlı çevirebilir. *Tersyüz*, hem evrimsel hem de edebi uyarlamaya odaklanarak, görünüşte düzensizliğe doğru olan gidişatla, karmaşık, değişen bir zamansallıklar ağı aracılığıyla mücadele eder ki belki de sayfa üzerinde daha kolay olan bir "savaş"tır bu.

Aslında Kaufman bu zamansallıkları daha da karmaşıklaştırmak için yazılı dile içkin belirsizliklerden faydalanır. Mesela senaryonun 6. sayfasındaki iki başlık, bizi kabaca 1993 yılının Florida'sına götürür. Laroch'un Everglades'te Ranger Tony tarafından tanınmasıyla ilgili öykü sayfa 9'da bittiğinde, 1995 yılında New York'taki Susan Orlean'a (selüloitte Meryl Streep) dönmeyiz veya başka bir bilgi edinmeyiz. Bunun yerine, herhangi bir zamansal veya uzamsal "doğrulama" olmadan veya başlığa bir kez bile KESME yapılmadan,[4] 1998 senesinde Los Angeles'ta olduğuna inandığımız Charlie Kaufman'a sıçrarız:

RANGER TONY
Peki, fakat ben... Şey, gitmenize henüz
izin veremem beyler. Bir dakika
bekleyin. Olur mu?

İÇ. BOŞ EV – GÜNDÜZ

Kaufman kederle eve girer. Merdivenleri çıkar.

Senaryoda bu tarz geçişlerden çokça bulunur: Bir başlık açıkça bir zaman değişimini ilan eder fakat sonrasında tamamen farklı bir yere ve zamana götüren gizli bir "geriye dönüş"e izin verir. Bu birçok filmde olurken *Tersyüz*'de dikkat çeken şey, özellikle çekilen –genelde belirsizliklerden kaçıldığı düşünülen– senaryodaki frekans ve kümülatif etkidir.

Ancak yazar-olarak-Kaufman, senaryoların hem ilk (anlambirim) hem de ikinci artikülasyona (yazıbirim) dayanmasıyla mümkün hale gelen farklılıktan yararlanır. Çift artikülasyonu olmayan selüloit sinemada kişi-olarak-Kaufman tikel, spesifik ve dilbilimsel bir elbise giymelidir. Bu yüzden de yönetmen Spike Jonze'nin bir tercih yapması gerekir: Kaufman eve öğle yemeği buluşmasından, aynı gün içindeki iki

sahne öncesinden mi gelmektedir? Yoksa bu tamamen farklı bir gün müdür? Senarist, Metz'in (1999) inatla sürdürdüğü sinemasal imgenin tuzağına düşmeden[5] bunun bulanık kalmasına izin vermekte özgürdür.

Jonze –belki de bu sinir bozucu görsel özgünlük teşebbüsü içinde– Kaufman'ın karakterine filmin büyük çoğunluğunda aynı elbiseyi giydirir: Gri bir tişört üzerine açık renkte kareli bir fanila. Orlean başka birçok sahne için benzer ancak fark edilecek şekilde değişik elbiseler giyer –ancak ilginç bir şekilde (hayali bir orkideden yapılan ilacın mideye indirilmesiyle ortaya çıkan halüsinasyon sekansı dahil) öykünün sonuna doğru (muhtemelen farklı zamanlarda) New York'ta ve Florida'da yatağa giderken aynı bej renkli geceliği giyer. Sinema imgesindeki özgünlükten faydalanmayı başaramayan Jonze senaryonun içsel özelliğinden faydalanır ve böylece selüloit sinemanın zaman unsurunu daha da karmaşıklaştırır.

Charlie Kaufman'ın da seçimler yapması gerekir ancak senaryo formatı, mizansen (*mise-en-scène*), hareket, montaj, kostüm gibi şeyler bakımından filmden daha güvenilmezdir. Ayrıca, senaristlere diyaloglarda ve tanımlarda daha ekonomik olmaları öğretilir (Hunter 1993). Kaufman bir şekilde önemli görsel detayları açıklamayı reddederek bu kuralın yazılı metnini izler ancak onun ruhunu izlemez. Mesela eğer varsa kostümlere çok zor gönderme yapar. Bu yüzden de senaryoyu okuduğumuzda, genel olarak hangi çağda (mesela, Geç Mezozoik döneme karşın 1990'ların sonu) geçtiğinden göreceli olarak eminizdir fakat tam olarak hangi yıl veya zamanda geçtiğine dair kafa karışıklığımız sürekli artar. Böyle bir hamle, kesin bir zaman dilimini veya mantığını açıkça (ironik bir biçimde) öne sürme çabaları hariç zamansal başlıklar karşısında istisnai olmayabilir.

Aslında başlıklar ile anlatı arasındaki bazı tutarsızlıklardan dolayı senaryoya yalnızca tek bir tutarlı zamansal ilerleme atfetmek imkânsızdır. Aşağıdaki okuma, olayların yak-

laşık olarak 1993 yılıyla 2000 yılı arasında geçerken yavaşça kendini açtığı senaryo için makul bir zaman dilimini gösterir. Aralarda geçen ve bu başlıklarca duyurulmayan sahne sayısından dolayı –farklı zamanlarda Florida'da, New York'ta ve Los Angeles'ta– akıp giden zaman gittikçe daha az kesinlik taşır. Her geçen süre, başlıklar arasındaki olayların cereyan edebileceği olası yılları gösterir:

1998	BAŞLIK: "JOHN MALKOVICH OLMA"NIN SETİNDE YAZ 1998 (s. 1)
	BAŞLIK: DÖRT MİLYAR KIRK YIL ÖNCE (s. 3)
1995	BAŞLIK: *NEW YORKER* DERGİSİ, ÜÇ YIL ÖNCE (s. 6)
1993	BAŞLIK: STATE CADDESİ 29, FLORİDA, İKİ YIL ÖNCE (s. 6)[6]
1895-1898	BAŞLIK: ORINOCO NEHRİ, YÜZYIL ÖNCE (s. 14)
1995-1998	BAŞLIK: FLORIDA, ÜÇ YIL ÖNCE (s. 19)
1859	BAŞLIK: İNGİLTERE, YÜZ OTUZ DOKUZ YIL ÖNCE (s. 40)
1986-1989	BAŞLIK: KUZEY MIAMI DOKUZ YIL ÖNCE (s. 44)
1998-2000	BAŞLIK: ÜÇ YIL ÖNCE (s. 63)
1995-1998	BAŞLIK: FAKAHATCHEE ÜÇ YIL ÖNCE (s. 79)

Bu versiyonda, okuyucu Orlean ve Laroche ile ilgili karmaşık olay örgüsünü açığa kavuşturmak için yılların geçmesi gerektiğine inanır ve –şayet filmin sonunda 1998'in "şimdi"sini geçip gittiğimizi varsayarsak– 1993'ten, 1995'ten, 1996'dan, 1998'den ve hatta 1999'dan ve belki de 2000'den anlar ekler.

Karmaşıklığın öteki kaynakları ("yanlış" yıl boyunca var olan Fırtına Andrew'in yanında)[7] New York'taki Orlean'ın geri dönüşleridir. Yaklaşık 1995'te *New Yorker* makalesini mi yazıyor? Yoksa bir, iki veya üç yıl sonra kitabı üzerinde mi çalışıyor? Hep dönüp dolaşıp aynı sahneye mi geliyoruz, yoksa farklı zamanlarda onun yazıyor olduğunu mu görüyo-

ruz? Bu, Gérard Genette (1980) için bir zamansal "frekans" sorusu haline gelir. Belki de her defasında çeşitli tekilci eylemler görüyoruz ["*n* kere ne olduğunu *n* kere anlatma" (Genette 1980, s. 114)] veya çok defa yinelenen tek bir tekilci eylem görüyoruz ["bir defa olan şeyi *n* kere anlatma" (s. 1159)]. Bunun yanında Orlean'ın her karesi gerçekten de tüm tipik durumlar için "geçerli olan" bir tekrarlama ["*n* kere olan şeyi bir kez anlatma (veya: Bir defasında)" (s. 116)] durumu mu barındırıyor? Farklı zamanlarda üçünün farklı kombinasyonları iki kez mi oluyor (mesela, iki kere olan şeyi üç defa anlatma mı? On defa olan şeyi üç defa anlatma mı)? En azından senaryoda bundan çok da emin değilizdir.

Vadim O Kadar Yeşildi ki'den (How Green Was My Valley, 1941) bir sekansı inceleyen Brian Henderson (1999), Huw Bronwen'le buluştuğunda dış sesli anlatıyla "hemen hemen algılanamayan" ekrandaki eylemin tekrardan nasıl da tekilci değişim gösterdiğine hayret eder. Henderson, "teorik olarak çok ilginç olan şeyin böyle kaymanın sinematik bir yineleme içinde nasıl ve neden mümkün olduğunu" belirtir (Henderson 1999, s. 66). Sinemanın (gösteren oluşundan dolayı) yalnızca tekilci bir biçimde işliyor gibi gözükebilmesine rağmen, bir sistem olarak karmaşıklığının Metz'in şu söylemini karşılamaya yardım ettiğini iddia eder: "Anlaşılması gereken gerçek, sinematik tekrar dahil filmlerin anlaşılıyor olmasıdır" (Henderson 1999, s. 67). Ama şunu da ekler:

> Ancak kayda alınan seslerin ve imgelerin tekilci eğilimi, yinelenen yapılarda bir ters tepme etkisi yaratabilir. *Vadim O Kadar Yeşildi ki*, dış sesteki zaman değişikliğinden dolayı yinelenenden tekilciliğe geçer. Daha sık olan şeyse, bir başlık veya bir dış ses nedeniyle toplu olarak başlayan bir sahnenin, süregelen dilbilimsel tanımın yokluğunda tekli anlatıma geçiş yapıyormuş gibi tekilci hale gelmesidir. (s. 67)

Bu yüzden de Henderson, dış sese ve başlıklara belli bir önem ve doğasında tekli gibi görünebilen bir toplu anlamı ifade etme yetisi atfeder. Yazı dilini temel alan senaryolar için bu çok "sorun" değildir. Kaufman senaryolarında zamansal başlıkları tıpkı bir dış ses anlatısı olarak özellikle çok fazlaca kullanır. Senaryo uzmanı Robert McKee, senaryolarda dış ses anlatısından kaçınmak için bir noktada karakterini özellikle cezalandırır ve buna "gevşek, özensiz yazım" der (s. 68). Bu, bir biçimden başka bir biçime –ve ait olmadığı yere– toplu anlatımın belirsizliğini güçlendirme çabası mıdır?

Ayrıca yukarıdaki başlık listesinin yorumlanması tek zamansal mantığı karşılar; yaşamda olayların tamamen gelişmesinin *zaman alması*. Bu yüzden de öykünün başlangıcı 1993'tür ve sonuysa "şimdi"dir. Belki de bu bölgenin dışına ve içine birkaç geri dönüşle veya ileriye atlamayla öykünün ortasının veya "çekirdeği"nin aradaki yıllar olacağını varsayabiliriz. Bu, –içinde geçmiş olayların yavaşça ve devamlı olarak açıldığı ve kabaca Latin dillerindeki imperfect (geçmişte olan ve şimdiye etki eden) fiil kipine uyduğu– "süreklilik" kipini hatırlatır (Bal 1997, s. 93).

Peki, neden başlıklara ihtiyaç duyuluyor olabilir? Aslında başlıklar ve onların görünüşte rastgele yerleştirilmesi, böyle bir sezgisel okumaya karşı işler ve onunla yarışır. Daha ziyade şimdi bir şeyleri kaçırmaktan korkarız. Ne zaman "üç yıl önce/sonra" veya "iki yıl önce" sözcüklerini içeren beş ara başlıktan birini görsek, biyolojik kronometremiz şaşırır. Her şeyin birbirine tutarlı bir biçimde bağlanması için bu ara başlıklara hemen belirli yıllar atfederiz. Ayrıca, böyle belirli bir zaman sürecinin yinelenmesiyle (iki veya üç yıl), başlıkların aynı üç yıla gönderme yaptığına, böylece "üç yıl öncenin" 1995'e, "iki yıl önce"nin 1993'e ve "üç yıl sonra"nın 1998'e denk geldiğini varsayarız. Bu okuma boyunca tüm başlıkların –"iki yıl önce" başlığı hariç– global ve 1998'in "şimdi"sine gönderme yaptığını farz ederiz. Bu mantıktan hareketle senaryonun zamansal açılımı şu şekilde olur:

1998 BAŞLIK: "JOHN MALKOVICH OLMA"NIN SETİNDE YAZ 1998 (s. 1)
BAŞLIK: DÖRT MİLYAR KIRK YIL ÖNCE (s. 3)
1995 BAŞLIK: *NEW YORKER* DERGİSİ, ÜÇ YIL ÖNCE (s. 6)
1993 BAŞLIK: STATE CADDESİ 29, FLORIDA, İKİ YIL ÖNCE (s. 6)
1895 BAŞLIK: ORINOCO NEHRİ, YÜZYIL ÖNCE (s. 14)
1995 BAŞLIK: FLORIDA, ÜÇ YIL ÖNCE (s. 19)
1859 BAŞLIK: İNGİLTERE, YÜZ OTUZ DOKUZ YIL ÖNCE (s. 40)
1986 BAŞLIK: KUZEY MIAMI DOKUZ YIL ÖNCE (s. 44)
1998 BAŞLIK: ÜÇ YIL ÖNCE (s. 63)
1995 BAŞLIK: FAKAHATCHEE ÜÇ YIL ÖNCE (s. 79)

Bu versiyonda ara başlıkların mantığı açık ve tutarlıdır fakat başımızı kaşıyarak 1993, 1995 ve 1998 yıllarıyla ilgili bu kadar özel olan şeyin ne olduğunu merak ederiz. Bu yıllar arasında kalan zamanlarda neden hiçbir şey olmaz?

Bu, "süreklilik" kipinin tam tersidir ve daha çok "anlık" kipiyle eşleşir –Latin dillerinde basit geçmiş zamana karşılık gelir (Bal 1997, s. 93). Burada belirli eylemler belirli, ayrılmış bir zamanda sürerler. Mieke Bal, "anlık anakroniğin bazen sistemli bir biçime sebebiyet verdiğini" ve süreklilikte temellendiğinde de tam tersine "okuyucunun hemen olağanüstü hiçbir şeyin olmadığı izlenimi edindiğini" yazar. Anlık ve süreklilik kiplerinin "sistematik kombinasyonu" "öykünün açık, nedensel kurallara göre geliştiği izleniminin ortaya çıkması"na neden olur: Belirli bir olay, başka bir olayı mümkün kılan bir durumun ortaya çıkmasına neden olur ve bu böyle sürüp gider." *À la recherche du temps perdu*'da, "zamanla oynanan bu riskli oyunda Proust'un postmodernist deneysel romanı yarım yüzyıl önce duyurduğunu" belirterek iki biçimin yaratıcı bir birleşiminin olduğuna dikkat çeker (s. 94).

Kaufman bir anlamda bu iki kipi *birleştirmeyerek* risk alır. Bal "daha fazla analiz edilemeyen bir zaman sapması"nı bir "akroni" olarak nitelendirir (s. 97). Aynı biçimde senaryoyu spesifik, sınırlı yıllar arasında yer alan anlık olaylar dizisi

olarak okuyabiliriz –veya öyküyü yıllar boyunca devam eden daha sürekli bir anlam içinde görmeyi seçebiliriz. Ancak her ikisini de aynı anda yapamayız. Her iki okumayı da bozmaya çalışan Fırtına Andrew'in anakronist *Vent d'est*'iyle birlikte bu durum, ısrarcı anlık başlıklarla içine dahil olunan olayların (sonuçta orkidelerle ilgili olduğu farz edilen bir filmdir) sürekli doğası arasındaki çatışmanın bir sonucudur.

Toplu ve tekli anlatıma dönen Marsha Kinder (1999) toplu olanın "sinemaya içkin" olduğunu (s. 131) ancak klasik Hollywood sinemasının "tekli anlatımı doğallaştırmak için toplu implikasyonları kullandığını ve iki yaklaşım arasındaki farklılığı görünmez kıldığını" iddia eder (s. 129). Şunu da ekler:

> Şayet iki yaklaşımın olası sonuçları ve aralarındaki farklılık ön planda olsaydı, baskın kültürel paradigmaları ve türleri güçlendiren bir okuma şekli olan tekil kurmaca olayları evrensel hakikat olarak okuma yoluyla ideolojinin doğallaştırılması sürecine dikkat çekebilirlerdi. (s. 133)

Kinder, bu farklılığın ön plana çıkarılmasında kullanılan bazı avangart ve İtalyan yeni-gerçekçi üslupları incelemeye devam eder. Belki de Kaufman'ın çalışmasının değişik tekli anlatım biçimleri arasındaki farklılıklara ya da tekli anlatım biçimi ile tekrarlı anlatım biçimi arasındaki farklılıklara veya sürekli anlatım biçimi ile anlık anlatım biçimi arasındaki farklılıklara açıkça dikkat çektiğini söyleyemeyiz; onun çalışması bu farklılıkları bariz biçimde görmezden gelerek filmin ya da senaryonun sonunda anlatının anlaşılmasını engellemeksizin, belki de bilinçdışı bir şekilde, aslında onları vurgulamış olur. *Tersyüz* okunurken, bu anlatım biçimleri sadece bir kez değil birçok kez boşa çıkar ve birbirlerini dışlarlar.

Sil Baştan: Lütfen Projektörü Kırma

Kaufman, *Sil Baştan*'la senaryonun yazıbirim kullanımına içkin olan metinsel ve zamansal farklılıktan değil, bu biçimin

teşvik ettiği zaman ve uzam bileşiminden faydalanır. Ana kahramanın (adı Joel, filmde Jim Carrey canlandırmıştır) Lacuna Şirketi'nin belleğinin farklı bölgelerinde (hücreler, sahneler, anlar vs.) sakladığı kız arkadaşı Clementine'den (Kate Winslet) arta kalan acı-tatlı hatıraları silmesini engellemeye çalıştığı öykü, anlatıdaki bu kombinasyona bir sonuç getirir. Şayet *Tersyüz* nihayetinde zamanın nasıl göreceli ve karmaşık olduğuyla ilgiliyse, *Sil Baştan*'ın senaryosu zamanın gidişatına dair bir tatminsizlikle ilgilidir ve gösterim süresinin sonsuz silmeyle olan mücadelesine işaret eder. Yani, *Sil Baştan* bizi uzam bakımından zaman hakkında düşünmeye davet eder. Ancak uzam, zamanın sadece bir temsili veya göstereni değildir, zamanı değiştirmeye de çalışır.

Bu, çok az görülen bir şey değildir. Rudolf Arnheim, görsel sanatlarda ve sanat hermeneutiğinde görünüşte "uzamın önceliği"yle ilgili yazılar yazar (Arnheim 1986, s. 79). "Geçmiş, şimdi ve geleceğin eşit bir biçimde gerçek olması gerektiği" ve "tüm ebediyetin zaman ve üç boyuttan oluşan dört boyutlu bir yapı içinde [eş zamanlı] tasarlandığı" (Davies 2006, s. 9) zaman bloğu kavramı, görünüşte bilim insanlarınca daha popüler bir paradigma haline gelir. Ünlü fizikçi Julian Barbour zamana "karşı" daha çok şey söyler, kitabının başlığı da bunu zaten kanıtlar *The End of Time: The Next Revolution in Physics* (1999). Ona göre, zaman diye bir şey yoktur – zaman yalnızca asimetrik bir yapısı olan ve Platonia diye adlandırdığı büyük bir eşzamanlı "yer"dir:

> Varlığımızın kocaman asimetrileri –geçmiş ve gelecek, doğum ve ölüm– kendinde var olan derin bir asimetriden kaynaklanır. Olanaklı şeylerin yerinin saf bir hiçliğe yaslanan mutlak bir sonu vardır ancak başka bir açıdan da sınırsızdır, çünkü varlığın zenginliğinde sınır yoktur. (s. 55)

Zamanın uzam için terk edildiği bilimsel paradigmadaki değişikliğin zamanla ilgili meşhur tatminsizliğimizle ilişkisi olabilir mi?

Sil Baştan'ın senaryosundaki en açık uzamsal-zamansal birleşim, Joel'in Clementine'e dair hatıralarını sildirmek için gittiği Lacuna Şirketi'nden Dr. Mierzwiak, Patrick ve Stan'in Joel'in beynini sürekli hatıralar "haritası" olarak kullanmasıyla gerçekleşir. Stan bilinçsiz bir Joel'in hemen yanında klavyesinin başında şöyle şeyler söyler "Gözükmüyor" (s. 69) ve "Haritadan kayboldu. Hiçbir yerde bulamıyorum" (s. 71). Tanım/eylem kısımlarında gizli askeri ve taktik uzamsal metaforlardan da çokça bulunur:

> Mierzwiak, Joel'in beyin haritasının çok derinlerinde saklı bir ışık saptar. Onu hedef alır. (s. 88)

Lacuna Şirketi bu haritayı, *gerçek* kronoloji ve belleği örmek için etrafında döndüğü kronolojik zamanın ve belleğin ideal bir *temsili* olarak görür. Onun "zaten kafasının içinde" olup olmadığını soran Joel'e cevap olarak Dr. Mierzwiak etrafına bakar ve "Sanıyorum, evet. [...] Böyle bir şey olabilir" der. Stan ise "sağlıklı okumalar yapmaya başlıyoruz" (s. 39) diye karşılık verir. Bu tür temsiller ve okumalar, filmin varoluşsal krizini harekete geçirerek gerçek şeyin yerine geçmeye başlar. Aynı zamanda Stephen Mamber'in (2003) anlatı haritalarının çalışabileceği söylemiyle paralellikler de kurarlar:

> [Haritalar] modellemeye çalıştıkları şeyin yerine geçebilirler. Özellikle karmaşık anlatı yapılarıyla tüm iyi haritaların yaptığı şeyi yapabilirler –genel hatları ve özel ilgi alanlarını görmeyi sağlayan görsel olarak okunabilme fırsatı sunarlar. Bir anlatı haritası, yapılan şeyle ilgili görsel bir teori (veya olay) sağlamaya çalıştığı gibi, sonradan orijinal olanla (ve diğer olası haritalarla) çekişir. (s. 146)

Dr. Mierzwiak ve Lacuna Şirketi buna benzer bir şey yapmaya çalışıyor; Joel'in bilincinin gerçek, kusurlu ve karmaşık anlatısını yalnızca haritalamak değil onun yerine

okunması kolay, dijital harita formunda yeni, ideal, daha basit bir anlatı koymak. Burada, acı-tatlı bir zaman kavramımız vardır. Kaufman, uzamı ve onun temsillerini, güçlü fakat potansiyel olarak basitleştiren, zaman ve belleğin "doğal" kronolojisiyle ve karmaşık oyunuyla çatışabilen yıkıcı bir kuvvet olarak "haritalar." Bu gerilimler ve çelişkiler "tatminsiz zaman" filmlerinde çok sık ortaya çıkar. Belki de yaygın düşünce gülü sevip dikenine katlanmayı da ister. Kontrol etmek isteriz ve bu yüzden de zamanın yıkıcılığını (mesela diz üstü bilgisayarlarla, internetle, dijital haritalarla) alt ederiz ancak insanlığımız pahasına değil.

Bu kaygıyı az da olsa seyreltmek Joel'in belleğindeki Clementine ve Joel temsilidir. Hatıralarının basitleştirilmiş bir temsilinde değil de fenomenal, karmaşık ve dinamik bir uzamsal-zamansal coğrafyada var olurlar. Jeol hatıralarını "gerçek" bir dünyada kurgulamak için dijital bir harita yerine –tüm sayfaları boş olmasına rağmen– gevşek yapraklı bir dergi kullanır. Joel, zihninin derinliklerinde, Clementine'i unutmak istemediğine karar verdiğinde ve bunun yerine ona dair hatıralarının yok olmasının önüne geçmeyi denediğinde, uzamsal-zamansal metaforlardan hâlâ çokça mevcuttur:

Clementine

(formüle eder)

Yani, burada. Bu benim hatıram.
Bacak arama baktıktan sonra kanepede
nasıl sevişmek istediğin.

Joel

(utanır)

Evet.

Clementine

Buraya geliyorlar. Beni başka bir yere

götürsen, ait olmadığım bir yere?
(kibirli)
Ve orada sabaha kadar saklansak? (s. 67)

Clementine'den gelen bu öneriden sonra (veya Joel'in Clementine'le ilgili hatırası) filmin asıl eğlencesi başlar. Joel hatıraları silen bilgisayardan kurtarma çabası içinde Clementine'i ait olmadığı yere (aslında ait olmadığı *zamana*) götürür. Bu, bebeklik ve gençlik dönemlerine "seyahatleri"yle sonuçlanır.

Ancak sonrasında Lacuna takımı Joel'in anılarının bu kısmında onları bulur ve yine yok etmeye başlar. Kareler hep kaçınılmaz bir şekilde ileriye sıçrar, onu şimdiki zamanda aydınlatarak ve toplayıcı makarada unutarak (geçmiş) gelecekte (anlatıcı açısından "geçmiş"te) nefes alır. Mary Ann Doane'ye göre,

> Kracauer, fotoğraf üzerine yazdığı bir denemesinde şunu ileri sürer: 'Eski fotoğraflara bakan kişide bir ürperme belirir. Çünkü onlar orijinal olanın bilgisini değil, bir anın uzamsal kurgusunu görünür hale getirirler'. Benzer şekilde filmler de orijinal olanın bir bilgisini değil, geçen kesin bir zamansal kurguyu görünür hale sokarlar. Kracauer'in denemesindeki torun, büyükannesinin fotoğrafıyla karşılaştığında ürperir çünkü büyükanneyi değil, zamanın bir imgesini görür, gerekli olmayan ama olumsal bir zamandır bu. Arşivsel tutkunun dokunaklı tarafı budur. (2002, s. 23)

Joel, olumsal olana, "akıp giden belli bir zamansal kurgu"ya sarılır, ancak defalarca hüsrana uğrar. Küvette annesi tarafından yıkanan bir çocuk olarak, banyo ettirildiği bir hatıranın içinde Clementine'le saklanması, sahnenin kararması ve Joel'in küvetin içine çekilmesi özellikle travmatiktir. –Ekrandaki karakterleri kişileştiren– Clementine'le arabanın içinden izlenen filmlerden birinin başında bulur kendini:

CLEMENTINE
Evet, ama Wally isminde bir adamı kim sever?

Kararmaya başlar. Joel'in kafası karışır. Sahne de kararmaya başlar.

JOEL
(hatırlayarak)
Oh!

CLEMENTINE
Şşşttt! Film izlemek istiyorum!

JOEL
Clem, bir düşün! Seni burada bulacaklar.

Etrafa bakar, Clementine gitmiştir. (s. 77)

Mierzwiak'ı bilgisayar ekranından hatıra sinyalini silerken gördükten sonra Joel –onun için seçtiği bir köpek ismi, ateş gibi saç renginden dolayı– "Tangerine" diye bağırarak Clementine'in tekrardan var olmasını (sinyalin ekranda dışarıda yeniden görünmesini sağlayarak) gerçekten ister. Ancak bu başka bir yazım/hayal biçimini hatırlatır. Joel, Clementine'le "ilk kez" tanıştığında, Clementine saç boyaları için zekice isimler yazacağı bir iş hayali kurar: "Yazarlık kariyerim! Saçın Clementine Krucznski tarafından yazıldı" (s. 7). Joel, yukarıdaki sahnelerin var olduğu katı gösterim zamanından kaçmak için arabanın içinden izlenen filmin geçtiği zamansallığın ötesine seyahat etmelidir. Yalnızca saç rengine Clementine "yazarak" onu "okuyabilecek"tir –geçmişin varlığının, sinyalinin yeniden görünmesini sağlayarak.

Belki de burada, "geçiyor olan bir zamansal kurgu"da tutunma tutkusunda yüceltilen şey, bir anlamda "geri dönüşü olmayan"da (yansıtılan film, boyanmış saç) "tersinir

olan" (yazı, senaryo) şeye duyulan bir özlemdir. Gösterim zamanı senaryonun arkasında saklanır fakat yinelenen geri dönüşleri anlamamıza yardımcı olması için sayfaları ileri geri çevirmekte özgürüzdür ve hatta buna cesaretlendiriliriz. Bu noktada Charlie Kaufman şöyle söyler:

> Senaryoda var olan büyük problem, neden-sonucun yer değiştirmesidir ve bunun nasıl olduğunu bilmiyordum. Yani, kâğıt üzerinde sorun olmaz çünkü bir şekilde ileri geri gidip gelebilirsin... Ah, tamam bunun nedenini anlıyorum... (Feld 2004, s. 136 içinde)

Anlatı ve olay örgüsüne içkin uzam-zamansal birleşimin yanında, Kaufman'ın sayfa üstünde sözcüklerini yerleştirdiği grafiksel yol da gösterim zamanını alt etme tutkusuna değinir:

JOEL
– dedin

Bagetleri Joel'in tabağından alır.

CLEMENTINE	JOEL
Ben Clementine. Tavuğundan bir parça rica edebilir miyim?	Ve cevaplamadan tabağımdan aldın. Ve o kadar samimiydi ki bu zaten sevgili gibiydik.

JOEL (DEVAM)	DIŞ SES
– hatırlıyorum	Şenlik ateşi ışığında çenendeki yağ.

Clementine'in çenesinde kalan bir tavuk yağı izi sahnesi.

CLEMENTINE

Oh Tanrım, ne kadar da korkunç.

JOEL
Ben Joel.

DIŞSES
Hayır, sevimliydi. (s. 100)

Kaufman burada çok sık olarak kullanılan bir senaryo geleneğini devam ettirir, diyaloğu aynı anda sunar. Şüphesiz daha az yaygın olan şeyse, özellikle aynı karakter farklı *zamanlar*da var oluyor gözükürken, aynı *zaman*da aynı karakterden (Joel) nasıl diyalog türettiğidir. Clementine'in "Ne kadar da korkunç" derken hangi kareye ait olduğunun belirsizliği yeterince ilginçtir. Sayfanın ortasına mıhlanarak ironik (belki de klasik Hollywood sineması için çok uygun) bir biçimde zamanın dışında var oluyor gibi görünür.

Kaufman'ın tüm bunları selüloite dönüştürmeye nasıl niyetlendiği de açık değildir. Şöyle der:

> [Burada] çift yönlü bir diyalog vardır. Dış ses ve diyalog aynı anda gerçekleşir. Film boyunca gerçekten de hiç bitmez. Senaryosunda da vardır. Bunun nasıl olabileceğini ve nasıl hissettirebileceğini görmeyi gerçekten çok istedim. Ve burada iki tane Joel'in olması meselesi vardır: Sahnedeki Joel ile onu izleyen ve yorum yapan Joel. Çünkü işte bilirsiniz, onu durdurmaya çalışıyor. Ve bana göre bu gerçek bir hatıra deneyimidir. (Feld, s. 138 içinde)

Üst üste binen diyaloglar selüloitte mümkünken, anlaşılması oldukça zor olabilir. Birçok kez tekrar geriye sarmak ve yeniden izlemek mümkün olsa bile diyalog çizgisini takip etmek bazen çok zordur.[8] Senaryo formatı, diyalog kesitlerinin tek tek okunmasına ve sonra da eşzamanlı olarak söylenmesinin hayal edilmesine izin verir. Veya senaryo yere konulabilir, ayağa kalkılabilir ve tüm diyaloğun iki tarafı da

bir defada okunabilir (birkaç kelimeden fazlası için yorucu bir egzersiz olsa da). Selüloit birçok unsuru eşzamanlı olarak ekrana getirebilir ve paralel kurgu, farklı anlatı parçalarının eş zamanlılığına bir yaklaşma yoludur. Ancak, bu unsurların her biri hâlâ bir şekilde gösterim süresine minnettardır. Doane'a göre:

> Film anlatısı, geriye dönmelerde, ileriye atlamalarda ve radikal eksiltilerde somutlaşan hatıraların ve yansıtmaların zamansal sapmalarına bağlı olabilir ve bağlıdır. Ancak bunların her biri de kesmeye bağlıdır. [...] Geriye dönmeyle kaplanan zaman birimiyle birlikte zamanın geriye dönüşü yoktur; devinimin "ileriye doğru olan" lineer doğası kabul edilir ve onurlandırılır. (s. 131)

Elbette senaryonun da bir şekilde geriye dönüşü yoktur. Mektupları, sözcükleri veya cümleleri geriye doğru okuyamayız. Ancak geriye dönüşü göreceli olarak selüloitten veya videodan daha mümkündür. Metz'in söylediği gibi (ilginç bir biçimde cümleye eşit olan) kesme değil de ifade veya cümle birincil birim olur. Bir sahne, bir senaryoda birçok kere ve hatta defalarca oluşturulur. Veya bir cümle, bir sahneye veya hatta birçok sahneye eşit olabilir. Bu yüzden, kesme, görünüşte geri dönüşsüzlüğün bir teminatı olarak iş görebilmesine rağmen, bu tür "teminatlar"ı senaryoda yerine oturtmak imkânsız olmasa bile daha zordur.

Kaufman'ın lineer gösterim zamanına en aleni saldırısı, senaryonun sonuna doğru olur. Bu sahnede, Clementine ve Joel arabada otururlarken, Clementine Lacuna Şirketi'ndeki hatıra-silme danışmasıyla ilgili kasetle oynar. Ses kasetinin bandı, sayfa boyunca grafiksel olarak hiç "yarıl"mayan tek, üst üste binmeyen bir diyalogla çekilir. Öte yandan, Clementine ile Joel'in bu lineer, mekanik ve geri dönüşü (aslında onları geri dönüşü olmayacak şekilde ayırmakla tehdit eden)

olmayan sürece dair yorumları, aynı zamanda lineerliğine meydan okuyarak bu noktayla örtüşür:

CLEMENTINE'İN SESİ [kasette]
Şey, aşağılık adamın teki. Yeterli mi?

MIERZWIAK'IN SESİ
Hayır, korkarım gerçekten de biraz derinlere dalmamız gerekiyor.

JOEL
Bu da neyin nesi?

CLEMENTINE
Bilmiyorum.

CLEMENTINE'İN SESİ
Ona bakamıyorum bile. [...] Sevişecek gerçek bir adam istesem çok şey mi istemiş olurum?

JOEL
Ne yapıyorsun?

CLEMENTINE
Bir şey yapmıyorum.

CLEMENTINE'İN SESİ (DEVAM)
...Bir lezbiyen olabilirim. En azından sevişirken bakacağım biri olabilir. [...]

JOEL
Neden bu kasedi yaptın?
Ne yaptığını gerçekten de anlamıyorum.

CLEMENTINE
Bunu ben yapmadım!

JOEL
Bu senin sesin.

CLEMENTINE
Biliyorum!

CLEMENTINE'İN SESİ (DEVAM)
...Şimdi sürmesini sağlayan tek şey ona üzülüyor oluşum. [...]

CLEMENTINE
Joel, anlamıyorum. Yemin ediyorum.

CLEMENTINE'İN SESİ
... Benimle bu soğuk nehre gelmeye ikna ettiğim bu zamanı hatırlıyorum. Korkmuştu. Lanet olası bir kız gibi...

Joel arabayı çevirir.

JOEL
Yani biri bu dediklerini sen ne dediğini bilmiyorken kaydetti.

CLEMENTINE
Bilmiyorum! Belki de bu gelecekte olacak bir şeydir. Geleceğe bakmak gibi. Tıpkı Scrooge'da olduğu gibi! Belki de bir güç bize yardım etmeye çalışıyor. Sanırım bunun olabileceğini okudum daha önce. Okuduğuma eminim.

JOEL
Rezalet! Saçmalık! (metindeki gibi) Rezalet! Onun ismi A Christmas Carol, Scrooge değil.

CLEMENTINE'İN SESİ
... Öggg. Onunla ilgili hiçbir şey düşünmek istemiyorum. Bu alıntıda harcadığım zaman –kaydı tutulmamış ilişki. Komik değil mi? (s. 121-2)

Burada soğuk, mekanik gösterim zamanı, iki boyutla, ses kasetinin kronolojik lineerliğiyle temsil edilir. Clementine ve Joel, bu hatıra silmenin travmasıyla uğraşmaya ve birbirleriyle zıt düşmeye başladıklarında, diyalog sayfa içinde ikiye ayrılır ve eşzamanlı ve tersinir hale gelir. Ancak senaryonun sonunda ilişkilerini yeniden başlatmadan önce, Clementine Joel'e geleceklerinin zor olabileceğini hatırlatır –bu yüzden de zamanın gidişatını yeniden yazar ve bununla birlikte daha fazla zevk alma ihtimali doğabileceği gibi daha fazla acı çekme ihtimalleri de belirir.

Değişim Bir Seçim Değildir

Okun varlığını önemsememek veya teknoloji yoluyla geri çekilmesini engellemek, öncesinde yalnızca metafiziğe açık olan bölgeye girmektir. Susan Orlean'ın *Tersyüz*'de dediği gibi:

> ORLEAN (DIŞ SES)
> Anladığım şey, değişimin bir seçim olmadığıdır. Ne bitki türleri için, ne de benim için. Oluyor işte ve sen farklısın. (s. 79)

Yaptığım okumada, Kaufman daha da karmaşıklaştırmak için klasik Hollywood öykü anlatımını ve tıpkı bir senaryoda sayfaların ileri geri çevrilebilmesi gibi onun deneyimlenişini "değiştirmek" istiyor. Bu yüzden de oku tamamen karakterlerini büyük hayal kırıklığına dönüştürme fikriyle ilgileniyor. Ancak Kaufman "değişim"in farklı bir anlamda klasik Hollywood sinemasının da kaçınılmaz bir unsuru olduğunu fark ediyor (mesela devinimi yaratan kareden kareye; neden ve sonuç; anlatı ilerlemesi gibi).

Oku yok etmek, birinin anlatının olmadığı bir yere (*Tersyüz*'de orkidelerin zamansız yakın çekimine, yapısal

filme vs.) kendini atması demektir. "Tatminsiz zaman" anlatıları zamanı uysallaştırmaya çalışmak için göreceli olarak karmaşık anlatı stratejilerini kullanır fakat nihayetinde nehir hep dirençlidir ve barajı yıkar. İzleyiciyi tatmin olmamış bir şekilde bir kaya (tersinirlik, akroniklik, karmaşıklık) ile sert bir yer (geri dönüşün olmayışı, kronoloji, basitlik) arasında tekinsiz bırakırlar. Belki de yaygınlaşan "zamandaraltıcı" elektronik, senkronik şeylerin pozitif ve negatif özelliklerine duyduğumuz belirsizlik, bu tür filmlerde ve öykü anlatma biçimlerinde artan oranda semptomize edilmektedir.

Notlar

1. Bu geçen zaman her durumun uzamsal bir özelliğidir: Saniyede 24 kare atan bir dakikalık bir film, yaklaşık 90 fitlik veya 24.7 metrelik selüloite eşitken (saniyede 25 karede 93.8 fit veya 28.6 metre) (selüloitteki) bir dakikalık bir ekran görüntüsü kâğıttaki (A4 kâğıdında 210 mm'ye) 11 ince eşittir.
2. Film versiyonunda, toplamda 12 olmak üzere senaryoda olduğundan iki tane daha fazla zamansal başlık vardır. Bu başlıklardan biri bizi altı ay "ileriye" götürür, Laroche'nin bataklıkta gözaltına alınmasından mahkeme gününe kadar geçen zamana. Diğer başlıksa sona doğrudur ve bizi bir kez daha üç yıl "ileriye" götürmeye hizmet eder (FAKAHATCHEE ÜÇ YIL ÖNCE'den [senaryoda ve filmde] FLORIDA ÜÇ YIL SONRA'ya [sadece filmde], büyük ihtimalle "şimdi"ye. Bu ek başlıklar bir bakışta bazı "karışıklıklar"ı yok eder fakat aynı zamanda birçok göreli zamansal başlığın uyutucu etkisini güçlendirir (mesela, mutlak bir "2001"e karşılık *n* ay/yıl önce/sonra).
3. *Krş.* Bordwell (1985) Rus biçimcilerden adapte edilen terimlerin tarifi için.
4. "Kesme:" Sahneler arasında biçimsel bir ayrımı işaret etmek için senaryo formatındaki sarsıcı kesmeleri duyurmakta kullanılır.

5. Metz (1999) "bir filmi açıklamak zordur çünkü anlamak kolaydır. İmge, kendi olmayan her şeyi engelleyerek bizde bir etki bırakır" diye yazar (s. 69).
6. Orlean'ın kitabına göre (1998) mahkeme aslında 21 Aralık 1994'te veya 6 ay "önceden" daha yakındır.
7. Fırtına Andrew büyük bir paradokstur. Yukarıdaki şemaya göre, senaryoda 1987'de veya 1988'de olmuş olabilir (1996/1997'den 9 yıl önce). Fırtına Andrew'in 1992'de yere inmesi gibi bir anakronizmdir. Elbette senaryo 2001'de bitmezse ve/veya DOKUZ YIL ÖNCE filmin yaklaşık olarak üretildiği yıla dair global bir başlık değilse –diğer bambaşka bir unsuru zamansal bir karışım içine atma.
8. Ayrık çoklu-ses kanalıyla ve DVD'lerdeki birçok diyalog parçası arasında bir seçim yapma olanağıyla, bunun doğruluğu daha azdır.

Bibliyografya

Arnheim, R. 1986. "A stricture on time and space." *New Essays on the Psychology of Art.* Berkeley: University of California Press, s. 78-89. (Orijinali 1978'de yayınlandı.)

Bal, M. 1997. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, 2. ed. Toronto: University of Toronto Press.

Barbour, J. 1999. The End of Time: The Next Revolution in Physics. Oxford: Oxford University Press.

Bordwell, D. 2002. "Film futures." *Substance #97,* 31, 1:88-104.

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film.* Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, D. 2006. The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies. Berkeley: University of California Press.

Branigan, E. 2002. "Nearly true: Forking plots, forking interpretations. A response to David Bordwell's 'Film futures'." *SubStance #97,* 31, 1:105-14.

Cilliers, P. 1998. Complexity & Postmodernism: Understanding Complex Systems. London: Routledge.

Davies, P. 2006. "That mysterious flow." *Scientific American,* 16, 1:6-11.

Doane, M. A. 2002. The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the *Archive.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Feld, R. 2004. "Q & A with Charlie Kaufman," C. Kaufman (ed.), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind: The Shooting Script*. New York: Newmarket, s. 131-45 içinde.

Genette, G. 1980. *Narrative Discourse: An Essay in Method* (çev. J. E. Lewin). Ithaca, NY: Cornell University Press. (Orijinali 1972'de yayınlandı.)

Henderson, B. 1999. "Tense, mood, and voice in film: (Genette'den sonraki notlar),"

Henderson, B. ve Martin, A. (ed), Film Quarterly: Forty Years-A Selection. Berkeley: University of California Press, s. 55-75 içinde (Orijinali 1983'de yayınlandı.)

Hunter, L. 1993. Lew Hunter's Screenwriting 434: The Industry's Premier Teacher Reveals the Secrets of the Successful Screenplay. New York: Perigee Books.

Kaufman, C. 2004. Eternal Sunshine of the Spotless Mind: The Shooting Script. New York: Newmarket Press.

Kaufman, C. ve Kaufman, D. 2002. *Adaptation: The Shooting Script*. New York: Newmarket Press.

Kinder, M. 1999. "The subversive potential of the pseudo iterative," B. Henderson ve A. Martin (ed), *Film Quarterly: Forty Years-A Selection*. Berkeley: University of California Press, s. 127-48 içinde. (Orijinali 1989-90'da yayınlandı.)

Kohn, N. 2000. "The screenplay as postmodern literary exemplar: Authorial distraction, disappearance, dissolution." *Qualitative Inquiry*, 6, 4:489-510.

Mamber, S. 2003. "Narrative mapping," J. T. Caldwell and A. Everett (ed.), New Media: Theories and Practices of Digitextuality. New York: Routledge, s. 145-58 içinde.

Metz, C. 1999. Film Language: A Semiotics of the Cinema (çev. M. Taylor). Chicago: University of Chicago Press. (Orijinali 1974'te yayınlandı.)

Mota, M. 2005. "Derek Jarman's Caravaggio: The screenplay as book." *Criticism*, 47, 2 (İlkbahar): 215-31.

Orlean, S. 1998. *The Orchid Thief*. New York: Ballantine Books.

Pasolini, P. P. 1999. "Aspects of a semiology of cinema," K. Cohen (ed.),

Writing in a Film Age: Essays by Contemporary Novelists. Niwot: University Press of Colorado, s. 191-226 içinde. (Orijinali 1972'de yayınlandı.)

Sternberg, C. 1997. Written for the Screen: The American Motion-Picture *Screenplay as Text*. Tübingen, Germany: Stauffenburg Verlag.

6

Tempo ve Örtüşme: *Koş Lola Koş*'ta Zaman, Mekân ve Karakter Öznelliği

Michael Wedel

1998'de *Koş Lola Koş* (Lola rennt) gösterime girdiğinde, kısa sürede Almanya'da gişe başarısına ulaştı, akabinde uluslararası dağıtımda da geniş çapta bir başarı sağladı (Jaeckel 2003, s. 121-3). Neredeyse tek başına, yönetmeni Tom Tykwer'ı Avrupa'da avangart anlatı film yapımı listesinin üst sıralarına yerleştirdi ve o zamandan beri çağdaş Alman sinemasında oldukça güçlü sanatsal bir yenilenmenin simgesi oldu (Töteberg 1999; Garwood 2002). Kalp durduran tekno vuruşlarıyla Berlin'de kinetik bir *tour de force*, beklenmedik virajlar ve dönüşlerle doldurulmuş, fotoğrafı, görüntü teknolojisini ve animasyon sekanslarını birleştiren *Koş Lola Koş* basit bir hikâye anlatırken –Lola, sevgilisi Manni'yi kurtarmak için 20 dakika içinde 100.000 mark bulmak zorundadır– son derece karışık tarzıyla dikkat çeken bir yapım olmuştur.

Bunu takiben, öznelliğin esas sorunları, uzam-zamansal aralıklar ve heterotopik deneyim etrafındaki zamansal doğrusallığı ve daireselliği, eylem ve nedenselliği, devinim ve statikliği şekillendiren bir anlatı biçimini tesis etme anlamında filmin öykü anlatım tekniklerine odaklanmak istiyorum. Bordwellci sinemasal anlatı teorisi başlangıç noktası olarak alındığında, bu bölüm bir yandan Foucault'un "sınır deneyi-

mi," heterotopik ve heterokronik öznellik kavramlarıyla, öte yandansa Henri Lefebvre'nin metodolojik "Rhythmanalysis" aracıyla filmin görsel-işitsel örgütlenmesini ve izleyiciye yönelik söylemini yeniden modellemeye çalışır. *Koş Lola Koş*'u bu kavramlarla beraber yeniden okuma temelinde, Bordwell'in sunduğu gibi, filmin anlatı olaylarının sıralı düzenine dair bir analizin, eş önemdeki anlatı düzeyleri anlamında her şeyi saran bir anlatı ritmi ve frekansı anlayışıyla tamamlanması ve dengelenmesi gerektiğini düşünüyorum.

Açılış Sekansı

Anlatı-bilimsel bir açıdan, ritim kategorisi "anlaşılması zor" olduğu kadar "çarpıcı" ve "etkileyici"dir de çünkü anlatı ritminin analizindeki temel sorun "gösterim hızında ölçü olarak ne alınmalı sorusu"dur (Bal 1997, s. 99-100). *Koş Lola Koş*'un çıkış noktası olarak aldığı şey tam da bu zamansal ölçü sorusudur; ilk sahne ekran boyunca sallanan devasa bir saat sarkacını, asılı duran gotik bir duvar saatini ve sahnenin sonunda sarkaç durduğunda kendi imgesini yutan Chronos'un yüzünü gösterir. Karanlığa karışmak ise cevaplanmamış çeşitli onto-epistemolojik sorular soran insan bedenlerinin ve görünmez bir sesin[1] kıvrımlı bir akışıdır:

> "Kimiz biz? Nereden geliyoruz? Nereye gidiyoruz? Bildiğimizi düşündüğümüz şeyleri nasıl biliyoruz? Herhangi bir şeye neden inanıyoruz? Yeni bir soru doğuracak bir cevap arayışındaki sayısız sorular ve bu böyle devam edecek. Fakat nihayetinde, her zaman aynı soru değil midir sorulan? Ve aynı cevap değil midir verilen?"

Filmin nihai tasarısı, neden-sonuç yapısını zamansal bir öz-düşünümsel bağın içine yerleştirmektir. Zaten bu, açılış kısmında söylenen ilk sözlerde duyurulur. Şayet sonraki

felsefi araçlar daha pragmatik bir doğadan geliyorlarsa, ileride güvenlik görevlisi şeklinde karşımıza çıkacak olan Schuster, "Top yuvarlak. Maç 90 dakika. Bu bir gerçek. Diğer her şeyse saf teoridir" dediğinde duruma dahil edilir. İzleyiciye, efsanevi futbol teknik direktörü Sepp Herberg'in filmde de belirginleşen "oyunun sonu oyundan öncedir" sloganı hatırlatılır (T.S. Eliot'un ünlü satırlarıyla "ve tüm arayışlarımızın sonunda/Başladığımız yere geri döneceğiz/Ve yeri ilk defa bileceğiz") ve açılış sekansı geleneksel anlamda kurmaca bir anlatıya bir yorum olarak hizmet etmez, daha ziyade seyircinin de içine dahil edildiği bir oyunun kurallarını belirler.

Bilgisayar oyunu estetiğine benzerlik filmin ilk birkaç dakikasında birçok noktada desteklenir, örneğin 360 derecelik bir kamera hareketiyle verilen zamanda gerekli parayı bulmasını sağlayacak uygun adayı seçerken ortaya çıkan zihnindeki anlık görüntüleri Lola'nın ve bizim izlemememiz, oynayan kişilerin kurmaca alter-egolar olarak farklı avatarlardan bir seçim yapabildiği bir bilgisayar oyununun başlangıç seviyesinin tasarımını ve görsel koreografisini andıran bir sahne varlığı.[2] Benzer şekilde, hareketli başlık sekansı, sanki nişan alma oyunlarında benzer bir açıdan görülüyormuş gibi tasarlanır. En sonunda, "dünyadaki sanal bilgisayar oyunlarıyla olan en açık benzerlik filmin en önemli anlatı aracı olan Lola'nın üç "yaşamı"nda yatar" (Evans 2004, s. 109). Filmin, bilgisayar oyunlarının iç metnine çeşitli göndermelerini keşfetmeye yetecek yer olmamasına rağmen, tüm anlatı yapısı kavramının, diegetik uzamın ve karakter temsilinin yenilikçi olarak adlandırılabilmesine çok önemli kültürel bir model sunduğunu varsayabiliriz.[3]

Fotoğrafik filmden hareketli sekansa olan akıcı geçişlerden ve hareketli eklemeler gibi iç montajdan ya da odakta/odak-dışı malzemenin yanyanalığından ayrı olarak *Koş Lola Koş*'un ilk 10 dakikası, farklı somut durumların ve ontolojik

kaynakların tüm görsel biçim çeşitliliğini tanıtır: Bir zamansal katmandan diğerine geçişle birlikte, 35 mm film damarlı bir kamera çekimine, renkli yapı tek renkli siyah-beyaz çekime, normal hız ağır çekime veya hızlandırılmış ivmeli eyleme dönüşür. Kişi, bu farklı görsel ontolojilerin farklı zamansal katmanlarla (35 mm, normal hız, şimdiki zaman için renkli; hızın kontrolü ve geçmiş zaman için siyah-beyaz, gelecekten kareler) ya da gerçeğin farklı seviyeleriyle (hali hazırdaki imgelerin siyah-beyaz görüntülerinin zihinsel aktiviteyi ve öznel bellek ya da fantaziyi temsil edebileceği yerler) ilişkisini kurmaya ya da aslında onları belli bir karakter odaklanması[4] modu olarak anlamaya teşvik edilirken, film bir bütün olarak gösterenin maddeselliği ve verili bir zamanda gösterilenin zaman ve gerçeklik durumu arasındaki birebir ilişkiyi tanımlamayla ilgili herhangi bir düz çabayı yalnızca karıştırırken ve onun yönünü şaşırtırken tutarlıdır.

Üç Döngü

Belki de *Koş Lola Koş*'un mikro seviyedeki anlatı biçiminde var olan karmaşıklıktan dolayı, eleştirmenler genelde izleyici ilgisini ve filmin kült değerini oluşturan şeylere, yani Lola'nın para bulmak ve erkek arkadaşı "Manni"yi (*nomen est omen*) ölümden kurtarmak için yaptığı üç denemedeki zaman döngüsü olarak görünen şeyle karakterize edilen makro-düzeydeki yapıya odaklanmışlardır:

> Lola, üç kez 20 dakikalık bir koşu yapar –hepsinde bir süreklilik çabası vardır. "Teori"de, Lola, örgütlü bir suç çetesinin üyelerine kendini kanıtlama çabasında olan, onların paralarını nakletmede kurye görevi gören ama sonrasında Berlin metrosunda parayı kaybeden erkek arkadaşı Manni'yi kurtarmak için 100.000 Alman markı bulmak zorundadır. Ve Lola koşar. 20 dakikalık üç koşu yapar. Lola,

> yol boyunca aynı insanlarla ve aynı zorluklarla karşılaşmasına rağmen her seferinde farklı bir sonla karşılaşır. Fakat bu "Kelebek Etkisi" oyununda, her döngü, koşudan koşuya değişen ufak zaman değişimlerinden dolayı çeşitli sanal sonuçlara ulaşır. Oyun yeniden başlatılır ama oyun hatırlar. (Bianco, 2004, s. 378).

Şans eseri karşılaşmalar ve sebep oldukları çok ufak gecikmeler, her tur için farklı sonuçları ortaya çıkaran zincirleme tepkimelere yol açar: İlk turun sonunda, Lola ile Manni bir süpermarketi soyduktan sonra Lola bir polis tarafından vurulur; ikinci turun sonunda, Lola (babasının bankasını soyarak) tam vaktinde parayla gelir ama Lola'nın yolunu daha öncesinde birkaç defa kesen bir ambulans Manni'ye çarparak onu ezer; sadece üçüncü turun sonunda, hem Manni hem Lola 100.000'er markı bir araya getirir ve birlikte yeni bir hayata doğru yürüyebilirler.

Geçiş Noktaları

Üç bölüm, yataktayken Lola ile Manni'nin samimi diyaloglarını barındıran, yukarıdan bir sahne ve kırmızı monokromla dolu iki ara sahneyle birbirine bağlanıyor. Bir döngüden diğerine geçişteki bu noktalar, sadece filmin geri kalan aksiyon sahnelerinden tamamıyla ayrılan istisnai estetik sahneler için değil, aynı zamanda bu geçiş sahnelerinin, gerçekten aksiyonun arka planda kalmasıyla mı yoksa daha ziyade iki ana karakterin ölümüyle sarmalanmış olağanüstü bir devamlılığın kurulmamış olmasıyla mı sonuçlandığını tanımlamak zor olduğu için de dikkate değer.

Koş Lola Koş'u son zamanlardaki "çatallaşan-yol filmleri" içinde bulunabilecek "ya...ise" olaylar dizisine bir örnek olarak seçen David Bordwell için (2002), Lola ile Manni'nin ilişkileri için uğraştıkları ana sahneler, temel "düğüm noktası" olarak

sunulur ki açıkça belirtmek ve dolayısıyla o ya da bu şekilde fazlasıyla vurgulamak ve filmin geri kalanından ayrı ele almak gerekir. Bordwell'e göre, hem "Koş Lola Koş'ta Lola'nın parlak kırmızı telefon alıcısının düşüşünün ve annesinin odasından geçerek koşmasının, merdivenlerden inip sokağa çıkmasının tekralanması" hem de "her yeni 'gelecek'ten önce, Tykwer'ın yavaş kırmızıya boyalı yavaş bir sahne hazırlamış olması" "genellikle zamanlama meselesini vurgulayarak bir çeşit ilgi çekici bir 'reset' düğmesi" işlevi görüyor. (Bordwell 2002, s. 94). Bunun gibi, bu sahneler Bordwell'in, çatallaşan yol filmini "ontolojik ya da epistomolojik olarak radikal imkânlar olarak görülebilecek olması bağlamında izleyici-dostu aygıt" olarak tanımlamasıyla örtüşür (Bordwell 2002, s. 91, 93).

Çatallaşan Olay Örgüsü, Çok Taslaklı Anlatı

Bütün yönleriyle Bordwell "bazı sinematik hikâye anlatma sanatı geleneklerindeki mevcut stratejileri kullanıp bilişsel (onların muhtemel geleceklerini MW) olarak üstesinden gelinebilir boyutlara indirmek amacıyla" bu tarz bir çatallaşan-yol filminin mevcut anlatı normlarına, onları esneterek ve zenginleştirerek ancak "onları yıkıp yok etmeden" dayandığı söylenen 7 anahtar standart tanımlıyor (Bordwell 2002, s. 91). Bu standartlardan ilki: "Çatallaşan yollar doğrusaldır" ifadesidir. Bordwell, çatallaşan olay örgüsüne sahip filmlerde "her yolun, diğerlerinden uzaklaştıktan sonra, katı bir neden-sonuç çizgisine bağlı kaldığını" iddia ediyor. "Her anın eşit şekilde çeşitli geleceklere gebe olmasının yerine" diye yazıyor "bir tanesi diğerlerine göre çok daha fazla netice barındıran bir hale geliyor ve böyle sonuçlar tam anlamıyla buradan geliyor." Böyle bir doğrusallık, bu olay örgülerini, tam anlamıyla alternatif ama bütün bir olay gidişatını tanımlayan iki ya da üç hikâyeyi ortaya çıkararak daha anlaşılır hale getirmeye yardımcı oluyor (Bordwell 2002, s. 92).

Çatalın, yön işaretine ihtiyaç duyduğunu söyleyen ikinci standarttan sonra, çatallaşan yolların kesişmeye meyilli olduğu üçüncü standart, değişik eylem çizgileri boyunca, tekrarlayan karakterleri ve arka plan formlarını içerir (Bordwell 2002, s. 94-5). Bordwell'in dördüncü standardı, randevular ve zaman sınırları gibi "çatallaşan öykülerin geleneksel kohezyon araçlarıyla bütünleştirildiği" görüşünü içerir (Bordwell 2002, s. 95). Çatallaşan yolların "genellikle paralel gittiği" beşinci standart, olay örgüsünün temel parçalarının her gidişatta "bir diğerinin canlı değişkeni olarak ortaya çıktığı" gözlemine işaret eder. Bordwell tarafından verilen bir örnek, Lola'nın her bölümde yaşamı restore etme gücüdür: "İlk bölümün sonunda kendini, ikincinin sonunda Manni'yi ve üçüncünün sonuna doğru, ambulansta hayata döndürdüğü güvenlik görevlisi Schuster'i." (Bordwell 2002, s. 96-7).

Altıncı standart olan "Bütün yollar eşit değildir, gidilen son yol, diğerlerinin gidildiğini varsayar"ı tanımlama bağlamında, Bordwell, "çatallaşan anlatıların tek bir dünyada öğrendiklerimizi, diğerinde sonradan gösterilen şey için arka plan formu olarak sayma eğiliminde" olduğunu iddia ediyor (Bordwell 2002, s. 98). Bordwell'e göre, çatallaşan yolların birbirlerine "bulaştığının" en belirgin örneği *Koş Lola Koş*'tur ki filmde Lola bir bölümden diğerine geçişte çığlık gücünü kontrol etmeyi öğrenir, üçüncü bölümde Lola kumarhanede rulet çarkında kumar oynarken "kasıtlı olarak bir çığlık patlatır ve bu sefer sadece camları kırmakla kalmaz, topun kendisine kazandıran deliğe girmesini sağlar." Bordwell şu sonuca ulaşır: "Bu, Lola'nın ilk başta düpedüz umutsuzluk ifadesi olan çığlığını, kendi amacına hizmet edecek şekilde kontrol etmeyi öğrenmiş olduğunu gösterir" (Bordwell 2002, s. 99).

Bordwell tanımladığı yedinci ve son anahtar standardı şöyle özetlemiş: "Bütün yollar eşit değil: Gidilen ya da tamamlanan son yol en az farazi olandır." (Bordwell 2002, s. 100). Bordwell'in halk psikolojisi dediği "gördüğümüz son geleceğe" her zaman

ayrıcalık tanıma eğilimi olan "sonralık etkisi"nden ayrı olarak, bu standart, diğer ikisinin sonucu olarak burada ortaya çıkan son gelecek kadar, öncekine de dayanır:

> "Karşılaştığımız son gelecek, öncekilerde öğrenilen dersleri içine alarak ayrıcalık kazanır" standardı Bordwell'in, bu çatallaşan olay örgülerinin, belki de güzelce "kendini en eksiksiz olarak sunan son versiyonla, en tatmin edici versiyonla, çoklu taslak anlatılarıyla" daha iyi tanımlanabileceği önerisini sunmasına yol açmıştır (Bordwell 2002, s. 102).

Bordwell tutarlı bir dizi genel standarta ulaşmak adına filmleri seçerken birkaç önemli farklılıktan kaçındığını söyler. Bu farklılıklar, Bordwell'in kabul edeceği üzere, filmlerin ritim ve ses boyutu arasındaki başlıca farklılıkları içerir ki bunlar, *Koş Lola Koş*'taki "tekno hızı" *Kör Talih*'in (Blind Chance) ayık, felsefi temposundan çok ayrı bir yere konabilir (Bordwell 2002, s. 102).

Bordwell'in ortaya attığı ve *Koş Lola Koş* gibi bir filme göre hazırlanmış bir dizi standardın kullanımına yapacağım birkaç itiraz ya da daha ziyade düzeltme var: Bunlardan birinde, bölümler arasında örtüşen ya da tanıdığımız sahnelerle karşılaştığımız birçok örnek olduğunu düşünürsek, filmin tekil bölüm ya da gidişatındaki zamansal yapının, aslında hiç de döngüsel olmadığını iddia edebilirim. Lola sadece çığlığını iyi sonuçlar için yönetmeyi ve kullanmayı öğrenmekle kalmaz, ayrıca Manni'nin ona ilk bölümde öğrettiği ve ikinci bölümde sezgisel bilgisiyle, banka soymayı sağlayan bir işlem olan silahın kilidini açma bilgisini de kullanır. Mekanizmayı kullanmayı hatırladığı an, filmde yüzüne ve silaha uzun süre yapılan yakın çekimle vurgulanarak ve dolayısıyla durum izleyicide çifte bir etki bırakarak bir fark etme ânı oluşturur. Ayrıca, her tikel bölümdeki zamansallık, Bordwell'in ilk tanımında yaptığı gibi, çatallaşan her yolun katı "doğrusal" bir

biçimde[5] hazırlandığını söyleyemeyecek kadar kendi içinde karışık ve kıvrımlıdır –sıçramalar, bazı katmanlardaki süreksizlikler, iç tekrarlar, anlık görüntü parçaları ve yavaş ve hızlı sahnelerden ötürü oldukça gözenekli ve kesintilidir. Bordwell, *Koş Lola Koş*'ta, "her yolun, diğerlerinden uzaklaştıktan sonra, katı bir neden-sonuç çizgisine bağlı kaldığını" ileri sürüyor (Bordwell 2002, s. 92). Bunun nedeni, iddia edeceğim üzere, anlatı zamanının içsel doğrusallaştırılmasından çok, devinimle ve tartımsallıkla bilgisi sunulan sinematik bir zaman ve uzam kavramında ve son kertede doğrusal ya da kronolojik zamansal kiplerden büyük ölçüde sapmasında yatıyor.

Bu yüzden, Bordwell'in standartlar dizisinin ve *Koş Lola Koş* hakkındaki yorumlarının tamamlanmaya ihtiyacının olmasının temelinde, tam olarak sinematik ritmin ve sesin tekrar gözden geçirilmesi vardır. Bölümün geri kalanını, müzik ve ses efektlerinin, daha başka karışık ve çelişkili aşırı tartımsallığın zamansal mantığını (tekrarlama ve doğrusallık arasındaki karşıtlık ile karakterize edilmiş), orkestraya uyarlanan düzenlemeyi ve tekil işitsel olayları (akustik *punctum*) ve sonik aralıkları nasıl tesis ettiğine dikkat çekmeye adamak istiyorum. O halde, makalenin ikinci yarısı, son olarak sadece filmin uzam-zamansal örgütlenmesini değil, ayrıca izleyiciye yönelik söylevin belirli bir tarzını daha ileri derecede kavramsallaştırmak için Foucault'ya dönmeden önce, Henri Lefebvre'in de ileri sürdüğü gibi, *Koş Lola Koş*'un akustik boyutlarını ritme dair daha geniş bir anlama ve analiz etme modeliyle ilişkilendirecek

Koş Lola Koş'un Müzikal ve Zamansal Belkemiği

Koş Lola Koş, biz daha ilk kareyle karşılaşmadan, bir saatin "tik tak" sesiyle başlar –o ses, sonrasında gördüğümüz saatten mi yoksa başka bir saatten mi gelir? Her ne ise, bu, zamanın illa da kronolojik olmayan ancak filmdeki eylemi başlatan düzenli ritmidir veya tercihen: Ritim kavramının görsel

tanımı, sarkaçla gotik duvar saati arasındaki yarılma. Halihazırdaki bu iki zaman sembolüyle, doğrusal ya da kronolojik zamanın ritmik ölçüsü, periyodik ya da döngüsel zamansallığın tekrarlanın ritmi (sarkacın hareketi) ve tek vuruş hareketi (zamansal punktum) arasında bir gerilim yaratılır.

Zamansallığın üçlü bölünmesi çevresindeki bu gerilim, filmin hem akustik hem de görsel düzenlenişine yayılan merkezi yapısal motiftir. Görsel olarak, film "koşan ve koşan ve koşan alev gibi kızıl saçlı bir kadın"ın (Tykwer, Töteberg 1998'ten alıntı, s. 129) seminal imgesinin iç dinamizmi üzerine kurulu-dur ve sık sık şu formlarda yinelenir:

- *nokta* (örneğin yuvarlak şekilli saat kadranı, rulet oyununun başında ve oyun boyunca atılan top, ayrıca coğrafi olarak Manni'nin Lola'yı beklediği alan);
- *ızgara* (örneğin akrep ve yelkovanın ilerlediği zaman ölçeği, Lola'nın Manni'ye gittiği yoldaki kentsel mimari yapılar);
- ve *sarmal* (örneğin aynı isimdeki gece kulübünün tabelası, kırmızı tonlu sahnelerde Lola ile Manni'nin başlarını koydukları yastıktaki desen, hareketli sekanslardaki merdiven, Lola'nın küpesi, kumarhanedeki Vertigo-tarzı resimdeki topuz).

Bu yüzden biçimsel düzeyde, filmin görsel tarzı, anlatı doğrusallığının ve döngüselliğinin zamansal boyutlarını, yapısal anlamda, akustik olayların soyut müzikal zaman ve tartımsallık kategorileriyle olan yakın ilişkisini göz önünde bulunduran bir yüksek motifler, metaforlar ve kavramlar ağına çevirir ve aktarır. Sonuç olarak, film, uzam-zamansal düzenin başka bir yapısal katmanını kuruyor ki bu katman sadece anlatı seviyesine paralel çalışmakla kalmıyor aynı zamanda filmin bütününün –ve her bir tekil bölümün– zamansal ve anlatı ilerlemesindeki içsel mantığı kuşatır ve keser.

Bu bağlamda, *Koş Lola Koş*'un tempo ritmiyle tekno müziği, sadece neden-sonuç anlatı gelişmesinde tanımlanmış

bir zamansallığa yönelik deneysel odaklanmanın merkezini kaydırmış gibi görülebilir. Ve benzer ama daha radikal bir biçimde, genel olarak pop müzikte istenildiği şekilde:

> Pop müzik ile zaman arasındaki ilişki doğrudan etkilerden biri gibi görülmelidir: Pop müzik zamanı yönetir ve ifade eder. Gerçek ya da deneysel zamanı, ayarlanmış müzikal zamana dönüştürerek zamanı somutlaştırır. Pop müziğin –dansın– temel cazibesinden ve doğrusu birincil kullanımlarından biri zamanın müzikal artikülasyonunu, büyük ölçüde insan bedeniyle ilişkisindeki ritimle doğrular. Pop müziğin vuruşları, geleneksel olarak "backbeat" diye bilinen, trampetin ölçü çizgisinin ikinci ve dördüncü vuruşundaki pekiştirici vurgu şekli karakterize edilerek biçimlendirilir. Bu, tam olarak, müzikal ve zamansal belkemiktir. (Donnelly 2005, s. 28)

Carly Flinn'in ifade ettiği gibi (2003), daima ileriye yönelik bir gidişat açısından, *Koş Lola Koş*'un müzikal temposu sadece zamanı düzenlemez. Bir yandan, "tekno, şayet barizse, mükemmel bir seçimdir", çünkü dans müzikleri gibi, "aşırı yüklü fiziksel hareketleri" "aktivitesine yakından bağlı filmin tekno parçalarıyla" ve "ritmini, temposunu, montajını ve enerjisini dikte eden müzikal tempolarıyla" hemen benzeştirir. Fakat diğer yandan ise Flinn "geleneksel tona uygun müziğin aksine, teknonun belirgin bir başlangıcı, gelişme örüntüsü ya da çözümlemesi yok; değişmez ve enerjiktir, yinelemeli ama öylece yerli yerinde durmaz" gerçeğini de aynı şekilde vurgular. Hem hareketi vektörleştiren ve titreşimli bir enerjiyi salıveren ileriye doğru lineer bir itici güç olan ve aynı zamanda "dakikadaki vuruş sayısıyla organize edilen [yüksek] yinelemeli bir yapısal form" kuran müzikal bir deyim ve zamansal belirteç olarak teknonun "sıkıştırılmış, hipnotize edici vuruşları, ardışık döngüleri ve ahenkli istikrarı" aslında nihai amacı

doğrusal ve dairesel zamansallıkları bir genel ritim mantığıyla birleştirmeye dayalı olan zamanın filmsel artikülasyonu için "mükemmel bir vokal gibidir. Flinn'in ortaya çıkardığı gibi, *Koş Lola Koş* "bir bölüm içindeki kalp atışlarının sesini bile değiştirir" (Flinn 2003, s. 202).

Flinn ayrıca, birkaç göze çarpan istisnaya rağmen, *Koş Lola Koş*'taki müziğin film boyunca önemli ölçüde değişmediğini gözlemlemiştir. Üçüncü bölümde müzik, minor perdelerden majör perdelere gidiyor ya da gittikçe genel bir biçimsel istikrar havasına bürünüyor olabilir ama bu geçişler ve düzenlemeler, önemli oldukları kadar, hemen göze çarpmıyorlar da: "Doku değişirken" diye noktalıyor "esas vuruşlar değişmeden kalır." (Flinn 2003, s. 202) Bu şekilde, ayrıca müzikal yapı, filmin temelindeki doğrusallık ve dairesellik arasındaki diyalektik gerilimi andırıyor ve yansıtıyor: Ritmin kuralı altında, teknonun ileriye dönük içsel hamlesi –Flinn'in de dediği gibi "amacı olan bir müzik" (2003, s. 204)– açık bir başlangıcın ya da sonun olmamasıyla eşleştiriliyor: Durmadan yinelenen, aynı vuruşun çeşitli düzenlemeleri, yinelenerek, geleneksel arka fon müziğindeki sayı prensibinin sıralı ardıllığıyla yer değiştiriyor. Bu, psikolojik nakarat formunda ya da kolaylıkla tanımlanabilir imza şarkılarının ve melodilerinin alternatifi olarak MTV tarzındadır.

Karşıtlıkta Birlik: Ritim, Tekrar ve Aralık

Öyleyse, *Koş Lola Koş*'taki tekno müziğin kurduğu şey, Henri Lefebvre'in bir zamanlar farklı uzam-zamansal mantıklar arasındaki "diyalektik ilişki" ya da "karşıtlıkta birlik" dediği şey ile yakından alakalı görünüyor.[6] Bu çelişkili bütünlükle beraber, "zaman ve mekân, dairesel ve doğrusal, karşıt bir aksiyon kullanır: Birbirlerini birbirlerine göre ölçerler; her biri kendini yaratır ve her biri bir ölçme-ölçüsü yaratır; her şey doğrusal tekrarlar yoluyla döngüsel bir tekrardır." (Lefebvre 2004, s. 8)

Bir zamansal katmanın aynı anda başkasını meydana getirdiği ve rekabet ettiği, farklı zamansallıkların bu kadar iç içe geçmesinin kavramsallaştırılmasına bir model sağlayan "ritimanalizi," Lefebvre'in fikridir.[7] Lefebvre için ritim kavramı, herhangi bir zamanı, özellikle tekrarlama gibi doğrusal olmayan zamansallıkları anlamanın yoludur. Lefebvre'in "ritimanalizi" projesinin bilişsel çerçevesi, şehir yaşamının günlük işleyişi ve mekân boyunca hareketlerin orkestrasyonu, doğal biyolojik ve sosyal zaman ölçütleri arasındaki çarpışma, beden ritimlerimizle toplum tarafından üretilmiş ritimlerin koordinasyonuyla sağlanır. Kendisinin daha önceki, *The Production of Space* (1991) ve üç ciltlik *Critique of Everyday Life*'larındaki (1992, 2002, 2006), mekânsal örgütlenme ve özellikle kentsel çevre analizlerini takiben, kapitalizm koşullarında bedenin sorgulanması, sonlarda dile getirdiği "ritimanalitik" projede temel bir mesele olarak kalmıştır.[8] Bu bakımdan Foucault'ya yakın durarak, beden, burada, sosyalin biyolojik olanla bir araya geldiği, doğal, maddesel ve mekanik ritim çalışmalarının bir arada var olduğu ve birbirilerine müdahale ettiği alanda temas noktası olarak tasarlanır: Modern nesne dünyası deneyiminde, beden bir metronom gibi maddeye hizmet eder (Lefebvre 2004, s. 19).[9]

Zaten 1920'lerin sonunda, Lefebvre, Bergson'un dureé (süre) kavramı üzerinden gelişen baskın felsefi zaman teorisine meydan okudu ve kendisinin "an'lar teorisi" dediği ve "an"ın önemine ayrıcalık tanıyan şeyi geliştirmeyi amaçladı. Lefebvre'in anlayışında potansiyel olarak hesaplanamayan, sanal-açıklığın kritik bir ânı olarak, zamansal direncin olumsal bir birimi olarak tek bir an, hem lineer ve döngüsel zaman arasındaki farkı hem de saat zamanı ile "yaşanan" zaman arasındaki karşıtlığı kapsar.

Lefebvre'in zamanı yeniden kavramsallaştırması için gereken ana ilham kaynağı, üç temel fikirle kuramlaştırılabileceğini düşündüğü müzikti:

- Zamansal silsilede notaların doğrusal bir sekansı olarak *melodi*.
- Notaların eşzamanlı tınlaması olarak *harmoni*.
- Ve sonuncusu ve en önemlisi, notaların yerleşmeleri ve oransal uzunlukları olarak *ritim*, yani bu değişim ve tekrar, benzerlik ve farklılık, karşıtlık ve devamlılık gibi konuları meydana getiren müzikal ölçünün eşmerkezli ânı olarak tek bir vurma anıdır.

Lefebvre'e göre, ritim "hareket [*mouvement*], hareketlerin ya da nesnelerin (makinelerin mesela) sırası [*gestes*]" ile karıştırılmamalı (Lefebvre 2004, s. 5). Bunun yerine, kendisi genellikle, ritmi, "mekân, zaman ve enerji harcamalarının etkileşimde olduğu her yerde" ortaya çıkmasıyla tanımlıyor (2004, s. 15). Bu tanım Lefebvre'in, ritim analizinin bütünleyici parçalarını oluşturan bazı alt kategoriler kurmasına olanak sağladı: Tekrar (hareketlerde, jestlerde, davranışlarda, durumlarda, farklarda); doğrusal ve dairesel süreçlerin karışımı; doğma, büyüme, zirve, düşüş ve son.

Ritimde, Lefebvre'in öne sürdüğü gibi tekrarlayanlar ve ayrı olanlar birliktedirler (Lefebvre 2004, s. 6). Ve bunun nedeni şudur, "[r]itim, zamanı işaret eden ve anları ayıran *nicel* yaklaşımları ve unsurları yeniden birleştirir – ve *nitel* yaklaşımlar ve unsurlar onları birbirlerine bağlayan birleşimleri bulur ve onlardan türerler. Ritim, rasyonel kurallarla yönetilen ama insanoğlunda en az rasyonel olan ne varsa –yaşamış, dünyevi, beden– onunla temas halinde olan düzenlenmiş zamana benziyor" (2004, s. 9). Bu anlamda, ritim mantıktan kaçar ama aynı zamanda mantığı da içerir, "sayıların ve sayısal ilişkilerin olası hesabı" gibi, çünkü "biliyoruz ki ritim, yalnızca diğer ritimlerle ilişkili olarak yavaş ya da canlıdır" (2004, s. 10-11).

Lefebvre'nin "ritimanalitik" projesinin getirdiği bütün bir çıkarımlar dizisini ("var olan" ile "var oluş" arasındaki önemli ayrım gibi"[10]) bir kenara bırakırsak, şu anki anlatıbilimsel

kaygılarımız bağlamında, *Koş Lola Koş*'ta karşımıza çıkan karmaşık uzamsal-zamansal örgütlenmeyi köklü bir şekilde yeniden ifade edebilmemize yardımcı olabilir. Bordwell'in yaptığı gibi, anlatı anlaşılırlığının bilişsel taraflarını ve filmin temel meselesi ve örgütlenme prensipleri olarak doğrusallığın gizlenmiş varlığını öne çıkarmak yerine, Lefebvre'in yaklaşımı, bizi ritimler, tekrarlar ve aralıklarla açılan mekân, zaman ve öznel deneyimin bu boyutlarına daha dikkatli bir hale getiriyor. Lefebvre'in analitik kategorileri, *Koş Lola Koş*'un ritmik yapısını sinemasal yapılanmanın bütünleyici örgütleme prensibi olarak kavramak için, anlatı seviyesinin ötesine geçmeyi ve şipşak anların tekrarı boyunca üçlü olarak çatallaşan geleceklerin yapısını yontmayı öneriyor. Filmi, olay örgüsü noktalarının bir sekansına ya da anlatının çeşitli dallanıp budaklanma noktalarına göre bölmek yerine, anlatı sürecindeki belirgin imleçler gibi, olayların ritmik oluşlarını ayırmaya hazırız: Lola'nın çığlıkları, rahibelerle, serseriyle, ambulansla farklı caddelerde karşılaşması, yeraltı treninin geçmesi, babası ile sevgilisi arasındaki konuşmalar vs. Filmin makro seviyesinde, her üçlü olarak çatallaşan olay örgüsündeki eylem, telefon alıcısının almaç yuvasına uzun geri düşüşü sürecinde geçici olarak kapandı. Çok sayıda paralel ve çoklu örtüşme aşamalarında saati tutulan ve eşzamanlı hale getirilen her bir yeni an, değişik aralıklara, hareketlerin, jestlerin, eylemlerin, durumların, farklılıkların orta mekânına açılıyor. Filmi olaylara, ritimlere ve aralıklara bölen ve tekrar bölen alternatif ölçülerin aşırı uçlarında iki boyut beliriyor: Bir yanda, filmin kendisi ya da en azından kurgusal âlemi olan makro-aralık ufku. Çünkü sonuçta anlatı dünyasında gördüğümüz her şey, –*Koş Lola Koş*'taki gibi bir anlatı öyküsünden bahsedilebiliyorsa– güvenlik görevlisinin topa vurmasıyla açılan ve asla kapanmayan aralıkla meydana geliyor. Spektrumun diğer bir tarafında, zamanın sinematik sunumunun mümkün olan en küçük birimleri olarak

Polaroid anlık ve hareketsiz görüntüler var. Bu iki aşırı ucun arasında, *Koş Lola Koş*'un kinetik deneyimi, kalıcı bir düzenlemeyle, yer değiştirmeyle, farklı hızların ve frekansların karışımıyla çözülmesi için yeniden düşünebilir. Tykwer'a göre de "kesinlikle açık (...) ki hayata içkin olasılıklar hakkındaki bir filmin, aynı zamanda filme içkin olasılıklar hakkında bir film olması da gerekir. Bu yüzden film renkli ve siyah-beyaz çekimi, ağır ve hızlandırılmış çekimi, başka bir deyişle, film tarihi boyunca kullanılan bütün temel parçaları içeriyor" (Tykwer in Töteberg 1998, s. 131). Lutz Koepnick'in de belirttiği gibi, Tykwer'in, tarihsel anlamda olumsal olarak izleyiciye yönelik tarzını tanımlayan şey kısmen de olsa "sinemasal düşünüm"deki anlatı söyleminin radikal ve heterojen maddeselliğidir çünkü "şu anda çatlaklarını ve süreksizliklerini tekrar anlamlı bir anlatı olanağına sokabileceğimiz parçalanmış bir imge uzamı açıyor. Burada bağlantı kurma noktasında bizim koşullu ve geçişli bir tarihsel zaman doğası hissini iyileştirmemize müsaade eden açık uçlu bir aktivite olarak anlaşılır" (Koepnick 2004, s. 127).

Bir Yerleşme Draması

Filmin, tarihsel zamanın ve mekânın olumsallığını koşullu ve geçişli olarak yansıtan en azından üç tematik işaret var. Kapitalizm ile aşk arasındaki mücadeleden ayrı olarak, *Koş Lola Koş*'un iki merkezi tematik kaygısı, filmin müdahale ettiği ve kendini hem temsili hem de daha geniş bir sosyokültürel seviyede araya soktuğu son tabaka, Berlin şehridir. Tykwer'in Berlin temsilinin oldukça tutarsız olduğu sık sık belirtilmiştir: Bir yorumcunun dediği gibi "film görüntülerle ve *Wende*'den sonra, Almanya'da ve özellikle Berlin'de var olmaya devam eden geçmiş ve geleceğin bölünmesi ve ayrılmasıyla ilgili imgeler ve hatırlatıcı şeylerle dolu" olmasına rağmen, *Gendarmenmarkt* veya *Friedrichstraße* gibi

tanımlanabilir sitelerin çoğu genellikle bağlamından ayrılmış ve yerinden yurdundan edilmiş bir "simgesel işlev" durumundadır (Hamm-Ehsani 2004, s. 53). Dolayısıyla Berlin hâlâ tanınabilirken, film Lola'nın rotasını turistleri cezbeden işaretler boyunca çizmekten bilerek kaçınıyor, daha ziyade Lola'nın basitçe bir sahneden diğerine geçerken köşeyi dönerek *Kreuzberg*'deki *Potsdamer Straße*'den Mitte'deki *Unter den Linden*'e geçiş yaptığı soyut ya da sanal bir kent mekânı yaratıyor. Hatta Tykwer o kadar ileri gidiyor ki kasıtlı olarak tek bir ters kesmeyle, yol işareti, "Friedrichstraße"den "Behrendtstraße"e dönüşüyor.

Ama neden, mesela "Tykwer" Kuleshov efektlerini az önce bahsedildiği gibi açıkça kullanarak "Berlin'in 'mümkün olduğunca tanınmaması' için uğraşıyor?" (Flinn 2003, s. 208). Flinn bu soruya, eylemin, izleyicilerin "konumları belirlediği [...] bir 'oyuna' katılması" için bir meydan okuma veya davet olarak yer aldığı kentsel çevrenin heterojenliğini açıklayarak cevap veriyor. (2003, s. 208). Başkaları, *Koş Lola Koş*'ta "Berlin'in bir anlamda önemsiz, genel bir kent alanı olması" durumunu (Flinn 2003, s. 208) uluslararası izleyici beğenisi için stratejik bir ödün olarak yorumluyor, ya da Lola'nın Doğu ve Batı Berlin semtlerinde izlediği yolların ve mahallelerin birbirine karıştırılmasının nihayetinde çok da önemli olmadığını iddia etmişlerdir çünkü filmin canlılığı ve enerjisi, tarihsel ve erişilebilir bir şehir mekânının inşa edilmesinden veya bozulmasından çok, risk alma vaadiyle ve bireysel öz-yenilenmeyle ilgilidir.[11]

Bu açıklamalar her ne kadar makul gibi görünse de kent alanının yapımının ya da bozumunun filmin estetik anlayışındaki merkezi rolünü, Berlin'in temsilindeki kesikliğin ve uyumsuzluğun, bir bütün olarak *Koş Lola Koş*'un oldukça parçalanmış, sanal ve oldukça çelişkili estetik eğilimiyle ne kadar uyuştuğunu ihmal ederek küçümsemiş gibi görünüyorlar. Bunun yerine, filmin çelişkili coğrafi yapısı ve şehrin

süreksiz ritmik orkestrasyonu, Berlin'in temsilini "daha fazla değil" ile "henüz değil" arasındaki geçişken bir nokta olarak yaratmış gibi görünüyor (Schlipphacke 2006, s. 135).[12] Dolayısıyla, bunun yerine, filmin, bilinçli olarak kendi estetik projesi için Berlin'i tutsak etmek ve verimli hale getirmek adına heterotopiye kendi ritmik orkestrasyonunun baskın zenginliğine dönüştürdüğü iddia edilebilir. Foucault heterotopileri "gerçek yerleştirmelerde hakikaten de gerçekleştirilen ütopyalar olan gerçek yerler, hakiki yerler, toplumsal bir kuruma dönüştürülen yerler, kültür içinde bulunabilen, aynı zamanda temsil edilen, itiraz edilen ve tersine çevrilen diğer bütün gerçek yerleşmeler, gerçekte erişilebilir olsalar da tüm yerlerin dışında kalan yerler" olarak tanımlar (Foucault 1984/2000, s. 178).[13] Farklı heterotopilerin sistemik bir tanımının başlangıcı olarak, "heterotopoloji" şeklinde adlandırdığı epistemolojik girişimde (s.179), Foucault heterotopinin "başlıca iki türü"nün olduğunu ileri sürüyor: "Kriz heterotopisi" ve "sapma heterotopisi" (s. 179-80). "Kriz heterotopisi" kesin coğrafik koordinatları olmayan (ama yine de toplumda ve kültürde yeri saptanabilen), bir heteretopi, "herhangi bir yer," "yaşadıkları toplum ve çevreye saygı duymak konusunda, kriz hali içinde olan bireyler için ayrılmış" olan "başka bir yer"dir. (s. 179-80). Benzer şekilde, Foucault'nun fikri Lola'nın kendini bulduğu krizle ve toplum (kapitalizm) ve yaşadığı çevreyle (ailesi, sevgilisi) ilgili kişisel kriziyle alakalıdır.

Foucault tarafından tanımlanan ikinci tür heterotopi, kendisinin "sapma heterotopisi: Ortalama ya da gerekli normlara göre sapkın davranışları olan bireyleri ifade eder" dediği içeriği kapsar (1984/2000, s. 180). Bu da, Lola'nın hem *punkçı*ya benzer görünüşü hem de saldırgan ve radikal davranışlarıyla sadece ailesinin değil bütünüyle toplumun, kentsel çevrenin kendisine uyguladığı güvenlik sistemine kadar, ona dayattığı normlardan sapmasıyla ilgilidir.[14]

Foucault'nun genel olarak heterotopiler için kurduğu ilkeler arasında, buradaki amacımızla en fazla ilişkili üç tanesi: "Birbiriyle çelişen çeşitli yerleşimleri tek bir gerçek yer olacak şekilde sıralama yeteneğine sahip olan" heterotopidir (1984/2000, s. 181) ki *Koş Lola Koş*'ta sahneler arasında birçok topografik sarsıntıya ve sıçramaya karşılık gelir. İkinci olarak, Foucault, birçok durumda "heterotopilerin zamansal süreksizliklerle [*decoupages du temps*] bağlantılı olduğunu; bunun da simetri adına, heterokroni olarak adlandırılan şeye açıldığını ileri sürüyor. Heterotopi, insan kendi geleneksel zamanıyla ilgisini bir şekilde kesin olarak kestiğinde işlemeye başlar" (1984/2000, s. 182). Tykwer'ın filmleriyle kümelenen bu ilke, sadece Lola'nın değil filmdeki her bir başkarakterin kendini maruz kalır halde bulduğu varoluş bunalımını ya da Foucaultcu ifadeyle: "Sınır deneyimi" durumunu[15] ve onların geleneksel zaman-ölçüsünü ve ritimlerini nasıl değişime uğrattığını vurgular. Son olarak heterotopilerin "her zaman, kendilerini soyutlayan ve aynı zamanda nüfuz edilebilir bir açma-kapama sistemini varsayması" (Foucault 1984/2000, s. 183) noktası, bizi hem *Koş Lola Koş*'un hem de çok düzgünce ama çelişkili olarak temsil edilen/yanlış temsil edilen şehrin düzenlendiği çeşitli ritimlere ve zamansal aralıklara tekrar götürür.

Foucault'un heterotopi fikrinin hızlıca açıklanışından da anlaşılacağı üzere, bu sadece *Koş Lola Koş*'ta Berlin'e dair kesintili ve parçalı bir temsil modeli sağlamakla kalmaz, aynı zamanda ritim kavramı içinde Lefebvre'in doğrusal ve dairesel zamanın diyalektik olumsuzlaması fikriyle de örtüşür ve bizim, Lola'nın ikilemini, bir yerleşme draması –süreksiz ve güvenilmez sanal bir çevrede, sürpriz ve şansla dolu karşılaşmalar içinde, doğru zamanda doğru yerde olma– sadece çevresindeki diğer ritimlere kendini uyumlamayı başarırsa kazanabileceği bir oyun olarak anlamamızı sağlar.

Geri Dönüş Etkileri ve Hassas Aralıklar

Şayet şehrin inşası –Lola'nın kurtarma yarışında kat etmesi gereken bütün diğer zamansal ve mekânsal aralıklar– özü gereği heterotofik ve heterokronik olarak anlaşılabilirse, o zaman Lola'nın ile Manni'nin yataktaki kırmızı renkli anları (ya da aralıkları), âşıklar "heykel gibi taş kesildikleri" zaman (Lefebvre 2004, s. 31), Foucault'nun ütopist olarak nitelendirdiği düşünceyle ilişkilendirilir: "Ütopyalar gerçek yerleri olmayan yerleşimlerdir. Bunlar, toplumun gerçek alanlarıyla doğrudan ya da ters bir analojik ilişkisi olan yerleşimlerdir. Bunlar mükemmel toplumdur ya da toplumun tersidir ama her şekilde bu ütopyalar, esasen ve öncelikli olarak gerçekdışıdır." (Foucault 2000, s. 178). Ayrıca, filmde, akustik ritim sadece iki âşık arasındaki diyalogla sağlandığında, herhangi bir müzikal vokalin olmadığı anlar seyrektir. Bu sahneler sadece alternatif olarak çatallaşan gelecekler için (anlatı anlamında) kalış noktalarını işaret etmez ya da filmin genel yapısıyla ("ritimanalitik" bir bakış açısından) özerk ritmik aralıklar oluşturmaz. Aynı zamanda film mantığı içinde yaşam ve ölüm arasındaki noktaları ve köprüleri, Foucault'nun bahsettiği bir ütopist yeri olan ama yine Foucault'nun yazdığı gibi "bir çeşit, karışık, orta seviyeli bir deneyim" olan bu şifreli "mekânsız mekân"ın boyutu oranında inşa eder (Foucault 2000, s. 179). Gerçekten bu sahnelerde hem Manni hem Lola burada ve orada, aynı anda, sanki bir aynadaymış gibi, yatakta ve sokakta görünüyorlar, Foucaultcu bir açıklamada bulunursak, "ben kendimi olmadığım yerde görüyorum, yüzeyin arkasından sanal olarak açılan gerçek olmayan bir uzamda görüyorum; olmadığım o yerdeyim, bana kendi görünürlüğümü veren, var olmadığım yerde kendime bakmamı sağlayan bir çeşit gölge – ayna ütopyası. Ama aynı zamanda aynanın gerçekten var olduğu, bulunduğum yerde bir tür geri dönüş etkisi olan bir heterotopi" (Foucault 2000, s. 179).

Sadece sıkı sıkıya bir anlatı bakış açısından değil de *Koş Lola Koş*'taki ütopik aralıkları bir "geri dönme etkisi" olarak atfetmek şeklinde gerekçelendirmekten daha fazlasıymış gibi görünüyor. "Genellikle zamanlama meselesine vurgu yapan bir çeşit altı çizili 'reset' düğmesi"nden (Bordwell 2002, s. 94) fazlasını, Lola ve Manni için bunun ötesine geçerek dünyada olmanın ütopik bir mekânını kurarlar. Çoklu seslendirme ve öz-düşünümsel boyutlarda, sinematik algının kendi uzamına doğru anlatı eylemiyle ilgili bir öykü uzamı açmaya (bir kez daha) da hizmet ederler: Doruk anlarda diyaloğun kameraya yönlendirilmesi, döngüler arasındaki aralıkların da kendisini başkarakterler ve izleyiciler için bir revizyona ve temaşaya soktuğu, içini dışına çıkaran sinemasal bir söylemin güçlü anlarını işaret etmesi olgusuyla olduğu gibi, sahneleme, renklendirme ve akustik doku açısından istisnai biçimler aracılığıyla. Vladimir Nabokov bir keresinde bunun gibi "hassas aralık"larda beliren "doğru Zaman" gibi bir şeyden bahsetmişti: "Belki de Zamanla ilgili ipucu verecek tek şey ritimdir: Ritmin tekrarlayan vuruşları değil ama iki vuruş arasındaki o boşluk, siyah vuruşlar arasındaki gri boşluk: Hassas Aralık. Düzenli vuruşun kendisi sadece acınası ölçme fikrini hatırlatır ama aralarda doğru Zaman gibi bir şey saklanır" (Nabokov 1969, s. 572).

Sonuç: Tarihsellik Sarmalları

Bu makalede *Koş Lola Koş*'un anlatı tarzının karmaşasının bir yânda, anlatı düzeyinde olayların sıralı düzeniyle ve diğer yanda, akustik boyutu, tekrar eden görsel motifleri ve kentsel çevre işlerinde amaca dönük karakter temsilinin kaybını içeren sinematik söylem seviyesindeki doğrusallığın uzam-zamansal tehiri arasındaki gerilimde konumlanabileceği iddia edilmiştir. Diğer eleştirmenler bu tehiri, Tykwer'in filmlerini herhangi bir tanımlanabilir tarihsellikten veya gün-

lük-hayat gerçekliğinden uzaklaştırabilen ve onu, ya modern bir masala (Ringa 2005) ya da postmodern söyleme (Bianco 2004; Evans 2004) ait şekilde işaret edebilen mitsel ya da "uzamsallaştırılan" bir zamansallığın ortaya çıkışının göstergesi olarak yorumlamışlardır.[16] *Koş Lola Koş*'da anlatı etkisinin, "anlatıyı, öykü gibi uzamsal" hale getirmesi ve oyunları geriye dönüşlerle, ileriye atlamalarla, zaman döngüleriyle ve zamansal yer değiştirmelerle desteklemesi anlamında bir modüler veritabanı anlatısı olarak görüleceği ölçüde, Sean Cubbit'in çağdaş sinemanın "Neo-barok filmi" olarak nitelendirmesiyle bazı temel özellikleri paylaşıyor gibi görünür. Bu filmler dizisinde, anlatı "tesadüfler, hikâyenin özgün versiyonlarını sunan şans eseri rastlantılar, bir çeşit nedensellik süsü veren anlatıların kullanımına izin veren safsatalar"ı açığa çıkarmaya yarıyor. Lola gibi, ana karakterler de "amaçlarını gerçekleştirmek için olaylar ağındaki konumlarını anlamak adına ve izleyenlerin de anlaması gerektiğinden dolayı" bütün "katıksız şanslardan, iyi ya da kötüden fazlası olan nedensel zincirlerden" yoksun bırakılmışlar. Ancak bu amaç, "zaten mevcuttur, yaşadıkları dünyanın bilmecesinin çözümüdür. Kişisel kader, amacı kendini anlamak olan Hegelyen bir dünyanın kaderiyle örtüşüyor" (Cubitt 2004, s. 239).

Koş Lola Koş'un daha büyük uluslararası ve trend filmler arasındaki bu özelliği ve yeniden konumlandırılışı kadar makul olan şey, yine önemli farklılıkların bulunabileceği metinsel artikülasyonun mikro seviyesinde olmasındadır. Çünkü Cubitt'e göre "sürenin bu ölçülemeyecek kadar küçük değişiminden genişleyen" ve "gerçek dünya"yla doğrudan bağı kesilmiş olan kendi içine kapalı bir anlatı evreni temelinde filmleri "fraktal bir kaos"a (2004, s. 361) açan şey "uzam olarak zamanın mikro düzeni"yken, Tykwer'in filminde anlatı dünyası tarihsel izleyiciyle olan radikal bir diyalojik ve iletişimsel biçime doğru açımlanarak çözülme noktasına kadar kırılgan hale gelir. Anlatı ritmi ve karakter yerleşimi

yoluyla uzamın yere ve zamanın olaya sürekli değişimi – anlatı sürecinde sinematik söylemin iki ana süreci– *Koş Lola Koş*'un ana düzenlenme ilkeleri olarak ne kadar düşünülebilirlerse, sinemasal artikülasyonla filmin bağ kurmaya ve araya girmeye çalıştığı sosyal (medya) gerçeklik arasındaki boşluğun kapanmasını o kadar sağlarlar. Bu bağlamda, filmin temel görsel araçlarından biri olan sarmalın, sadece içine kapanan, iç hareket için bir metafor olarak daha az okunabilir ama daha Foucaultcu bir anlamda, seyircilerin sosyal gerçekliğinden ayrılabilen filmin anlatı dünyasının ritmik bir yapıbozumuyla salınan merkezkaç kuvveti için bir sembol olarak anlaşılması gerekir.[17]

Koş Lola Koş'un, kendi anlatısını sürekli değişen ontolojik temellerde ve anlatının ötesini işaret eden bütün bir dinamikle sunması ve Foucault'nun deyişiyle "sınırları değil, engellenmeyi değil, güç ve zevkin *daimi spiralleri*"ni (alıntı, Michon 2002, s. 174) kurması filmin sonunda bir kez daha pekiştirilir. Katı bir anlatımla, Lola'nın ve Manni'nin parayla dolu poşetle uzaklaştıkları son sahne, mutlu bir son gibi nitelendirilebilir; sonunda çift bir araya gelir ve anlatı çatışmasını çözerler.[18] Fakat bu bariz başarılı "kurtuluş"un somut sinemasal temsilinde, düzgün bir anlatı kapanışı, ana karakterlerin hareketleri, özgürleştirici dinamikleri soyutlanarak ve Manni'nin "poşette ne var?" diye sorduktan sonra Lola'nın kurnazca gülümsemesi üzerine diyaloğun şiddetle kesilmesinden sonra eylemin ortasında başka bir hareketsiz görüntü oluşturulup sahne dondurularak ironik bir şekilde baltalanır. Bu son hareketsiz sahneyi bu kadar muğlak yapan şey, izleyiciyi, Tykwer'in, film boyunca Lola'nın Berlin'deki koşuşturması sırasında karşılaştığı birçok insanın alternatif geleceklerini özetlediği Polaroid anlık görüntüler dizisine geri götürmesidir. Öyleyse son kertede, filmin üç parçalı anlatı rotasının, nihayet uyumlu denge noktasına ulaşınca, diğer gelecek yaşam dilimlerinin eliptik bir üslupla daha

önce özetlendiği gibi, bir anlık görüntüyle özetlenen bir tek modüler aralıktan başka bir şey oluşturmadığını kavrarız. Bu sonu bu kadar karışık yapan şey, başkarakterlerin geleceklerine – ve filmdeki sinemasal deneyime olan radikal açıklığıdır. Çünkü –filmdeki devinimin yok olduğu– durağan imgeleri sinemadaki olası en küçük zamansal temsil biriminin yerine geçtiği gibi, bir bütün olarak filmin zamansal aralığını çelişkili bir biçimde kapsar ve onu alış zamanına doğru açar. *Koş Lola Koş*'un anlatı ritminin kapanış vuruşunda, anlatma zamanı ve anlatı zamanı, öykü zamanı ve görme zamanı, anlatı ve anlatmanın farklı düzeyleri ve zaman ölçüleri arasında ve filmle ve filmin ötesinde alınması aracılığıyla tek bir aralık içinde bütünleştirilir. Tarihsel boyutu, tam olarak içinde olduğu farklı zamansallıklar arasındaki bu olumsal kesişme noktasında konumlanır. Hep olmasa da Chronos kendi imgesini yutar, bu tarihin sonu demektir.

Notlar

1. Görünmez ses (*Acousmêtric voice*) "görüntü süresince konuşan ama daima onda görünmek üzere olan" düzensiz, dalgalı sestir (Chion 1994, s. 129).
2. *Koş Lola Koş*'taki dairesel kamera hareketlerini daha detaylı okumak için, bkz. Merhenthaler (2006, s. 278-83).
3. *Bkz.* Grieb (2002). *Koş Lola Koş*'un açılış "sahne"siyle alakalı olarak, Schuster topa vurunca, ludolojist Markku Eskelinen'in tartışmalı sözü hemen hatırlara gelir: "İyi ki teori dışında, insanlar genellikle anlatı durumlarıyla oynama durumlarını ayırt etmekte çok iyiler: Eğer sana bir top atarsam, düşürmeni ve topun sana bir hikâye anlatmaya başlamasına kadar durmanı beklemem" (Eskelinen 2004, s. 36). Bilgisayar oyunlarındaki anlatı prensipleri hakkında daha geniş bilgi için bkz Atkins (2003) ve Jenkins (2004).
4. "Ana karakterlerin suç içeren faaliyetlerine rağmen, Tykwer onların göründüğü bu sahnelerde 35 mm film kullanır ve onlarla özdeşleş-

memizi pekiştirir. Bu anların tazeliği, Lola ile Manni'nin olmadığı ve Tykwer'in video kullandığı bu sahnelerin daha az keskin, daha pürüzlü dokusuyla ters düşer" (Evans 2004, s. 107-8).

5. Bordwell'in burada bahsettiği doğrusallık, *fabula*da gösterilirken ve gerçek metinsel söylem seviyesini dışlarken, olaylar dizisiyle sınırlanır gibi görünür. Bu iki seviyenin "çifte doğrusallık" kurmakta ya da onun altını oymakta nasıl birbirlerini etkilediğine dair bir tanım için, *bkz.* Ball (1997 s. 81–99).
6. "Doğrusal, yani [...], silsile, bir ileri bir geri gidişlerden oluşur: Uzun aralıkların hareketlerini, daireselliği birleştirir. Dairesel olan kendini dışavuran sosyal organizasyondur. Doğrusal günlük çalışmadır, rutindir bu yüzden daimidir, şanstan ve raslantıdan oluşur." (Lefebvre 2004, s. 30).
7. Lefebvre bizzat "ritimanalizi"ni genel olarak "bilginin yeni bir alanı" olarak tasarlamıştır (2004, s 3). Kısmen daha çerçevelenmiş şekilde, karmaşık kültürel sistemlerin uzam-zamansal örgütlenmesini anlamak ve tanımlamak için farklı bir analitik terminoloji ve alternatif metodoloji sunar: Faydalı hırslarla birlikte metodolojik bir araç olarak, ritimanalizi "bir nesneyi, bir özneyi ya da bir ilişkiyi ayırmaz. Bir hareket yakalamaya çalışır ama karmaşıklık saptar." (2004, s. 12).
8. "Hiçbir anda ritimlerin analizi ve ritimanalitik tasarısı bedeni gözden kaçırmamıştır " (Lefebvre 2004, s. 67).
9. Dönüşlü metodolojik bir harekette, Foucault'un nesne/özne ilişkisiyle ilgili getirdiği revizyon örneğin *Disiplin ve Ceza*'da (Foucault 1979) yeniden hatırlandığında, Lefebvre bedeni sadece analizin ilk objesi olarak değil, ayrıca belli bir noktaya kadar, analiz üslubunun kendisini tanımlıyan bir şey olarak görmüştür. Bu, en azından sadece ritimlerin analizinden daha fazlasını söylemek isteyen ritimanalizin neolojizmi tarafından böyle ifade edilmiştir. (Lefebvre 2004, s. 19-26).
10. Lefebvre'nin "varlık" ile "var oluş" arasındaki ayrımı için, bkz. Lefebvre (2004, s. 47).
11. Örneğin Margit Sinka, Flinn'den alıntı (2003, s. 208)

12. Lefebvre'in belirttiği gibi, şehrin ritmik orkestrasyonu hayal edilebilir en karmaşık olgudur: "Şehrin müziği, kendini dinlediği sahne, süreksiz bir toplamın görünen bir imgesi [...] Hiçbir kamera, görüntü ya da görüntüler serisi bu ritimleri gösteremez" (2004, s. 36).
13. Foucault (yapısalcılık çağında) çağdaş mekânı "noktalar ya da öğeler arasındaki yakınlık ilişkisiyle tanımlanan [...] yerleşme" mekânı olarak tarif etmiştir (2000, s. 176): "Biz parıldayan renklerle çınlayan bir boşlukta yaşamıyoruz, yerleşmeyi birbirine indirgenebilir ve kesinlikle özdeş olma şeklinde tanımlayan ilişkiler topluluğunun içinde yaşıyoruz" (2000, s. 178) "Ulaşımın, sokakların, trenlerin yerleşimini tanımlayan ilişkiler dizisi"ni kapsamlı bir biçimde tanımlama girişimi yerine, Foucault özellikle birbirleriyle bağlı ama bir şekilde diğer yerleşmelerle uyuşmayan mekânın iki türü olan ütopyalara ve heterotopilere merak salmıştı. (2000, s. 178).
14. Bu bakımdan, *Koş Lola Koş*'un anlatı mantığı, Tykwer'in diğer filmlerinde olduğu gibi tuzağa düşme ve kaçıp kurtulma diyalektiğinde yakalanmış gibi görünebilir. Bkz. Schlipphacke. (2006, s. 109)
15. Sınır deneyimi tanımlamasında, Foucault saldırgan niteliğine vurgu yapmıştır ve sınır deneyiminin özündeki saldırgan eylemleri tanımlamak için tam olarak "sarmal" ve "şimşek çakması" metaforlarını, *Koş Lola Koş*'un görsel mantığında dikkat çekici biçimde görülen motifleri seçmiştir. Bkz Foucault (200, s.74). Foucault'un sınır deneyimi kavramı ve onun estetik deneyimle ilişkisi hakkında daha detaylı tartışma için, bkz Jay (2005, s 390-400).
16. Postmodern sanatta zamanın "uzamsallaştırılması" fikri hakkında en son tartışmalar için, *bkz.* Jameson (2003).
17. Sosyal gerçeklikte aynı anda var olan farklı zamansal rejimin Foucaultcu kavramlaştırmasına göre "zaman, çeşitli hızlarda devam eden zamansallıklardan oluşmuş katmanlı bir akış gibi, hızlı duraklarla ayrılan durağan blokların şeridi gibi, patlayan olaylar zinciri gibi, sarmallarda ilerleyen bir sekanslar dizisi gibi, yavaş sistemli sapmaları olan başka bir zamanın ardından gelen güdümlü bir zaman miktarı gibi ya da özgürlük pratiklerini dikey olarak yükselten bir hediye gibi görülebilir. Zamanın, dönüşümlerini (akıl yürütme pra-

tiklerini, bilgi üretme kurallarını, bedeni disipline eden bilgi-gücü araçlarını, ahlaki özneler üretimlerini ayırarak) ölçtüğü nesnelere göre değişen yüzleri vardır ama bu nesneler benzer şekilde ahlaki ve politik projelere göre seçilmiştir" (Michon 2002, s. 185).

18. Hem Evans (2004) hem de Schlipphacke (2006) filmin sonunu hiçbir ikilem hissi yaşamadan mutlu son olarak yorumlamışlardır.

Bibliyografya

Atkins, B. 2003. More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form. Manchester: Manchester University Press.

Bal, M. 1997. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, 2. ed. Toronto: University of Toronto Press.

Bianco, J. S. 2004. "Techno-cinema." *Comparative Literature Studies*, 41, 3:377-403.

Bordwell, D. 2002. "Film futures." *SubStance*, 31, 1:88-104.

Chion, M. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen* (ed. ve çev. C. Gorbman). New York: Columbia University Press.

Cubitt, S. 2004. *The Cinema Effect*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Donnelly, K. J. 2005. The Spectre of Sound: Music in Film and Television. London: BFI Publishing.

Eskelinen, M. 2004. "Towards computer game studies," N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (ed.), *First* Person: New Media as Story, Performance, and Game içinde. Cambridge, MA: The MIT Press, s. 36-44.

Evans, O. 2004. "Tom Tykwer's *Run Lola Run*: Postmodern, posthuman or 'posttheory'?" *Studies in* European Cinema, 1:2, 105-15.

Flinn, C. 2003. "The music that Lola ran to," N. M. Alter and L. Koepnick (ed.),

Sound Matters: Essays on the Acoustics of Modern German Culture içinde. New York: Berghahn, s. 197-213.

Foucault, M. 1979. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (çev. A. Sheridan). New York: Vintage.

Foucault, M. 2000. "Different spaces," *Aesthetics, Method, and Epistemology* (Essential Works of Foucault, 1954-84, vol. 2, ed. J. Faubion,

(çev. R. Hurley and others) içinde. London: Penguin Books, s. 175-85.

Garwood, I. 2002. "The autorenfilm in contemporary German cinema," T. Bergfelder, E. Carter ve D. Göktürk (ed.), *The German Cinema Book* içinde. London: BFI Publishing, s. 202-10.

Grieb, M. 2002. "Run Lara run," G. King ve T. Krzywinska (ed.), *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces* içinde. London: Wallflower Press, s. 171-84.

Hamm-Ehsani, K. 2004. "Screening modern Berlin: Lola runs to the beat of a new urban symphony." *Seminar*, 10, 1 (February): 50-65.

Heath, S. 1986. "Narrative space," P. Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader* içinde. New York: Columbia University Press, s. 379-420.

Jaeckel, A. 2003. *European Film Industries.* London: BFI Publishing.

Jameson, F. 2003. "The end of temporality." *Critical Inquiry*, 29 (Summer): 695-718.

Jay, M. 2005. Songs of Experience: Modern American and European Variations on a Universal *Theme.* Berkeley: University of California Press.

Jenkins, H. 2004. "Game design as narrative architecture," N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (ed.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game içinde. Cambridge, MA.: The MIT Press, s. 118-30.

Koepnick, L. 2004. "Photographs and memories." South Central Review, 21, 1, (Spring): 94-129.

Lefebvre, H. 1991. The Production of Space (çev. D. Nicholson-Smith). Oxford: Blackwell.

Lefebvre, H. 1992. Critique of Everyday Life, c. 1 (çev. J. Moore). New York: Verso.

Lefebvre, H. 2002. Critique of Everyday Life, c. 2: Foundations for a Sociology of the Everyday (çev. J. Moore). New York: Verso.

Lefebvre, H. 2004. Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life (çev. S. Elden ve G. Moore). London: Continuum.

Lefebvre, H. 2006. Critique of Everyday Life, c. 3: From Modernity to Modernism (çev. G. Elliot). New York: Verso.

Mergenthaler, V. 2006. "Kreisfahrten: überlegungen zum ästhetischen potential eines filmischen 'stilmittels'". Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, 51, 2: 269-86.

Michon, P. 2002. "Strata, blocks, pieces, spirals, elastics and verticals: Six figures of time in Michel Foucault." Time & Society, 11, 2/3: 163-92.

Nabokov, V. 1969. Ada, or Ardor: A Family Chronicle. New York: McGraw-Hill. Rings, G. 2005. "Zum Gesellschaftsbild zweier zeitgenössischer Märchen: Emotionale und kognitive Leitmotive in Tykwer's Lola rennt und Jeunet Les fabuleux destin d'Amélie Poulain." Fabula, 46, 3/4: 198-216.

Schlipphacke, H. 2006. "Melodrama's Other: Entrapment and escape in the film of Tom Tykwer." Camera Obscura, 21, 2: 108-43.

Töteberg, M. 1998. Tom Tykwer: Lola rennt. Reinbek: Rowohlt.

Töteberg, M. 1999. "Run Lola Run: die karriere eines films." M. Töteberg (ed.), Szenenwechsel: Momentaufnahmen des jungen deutschen Films içinde. Reinbek: Rowohlt, s. 44-9.

7

Kirli İşler ve Karmaşık Anlatının Etiği

Allan Cameron ve Sean Cubitt

Kirli İşler'in (Internal Affairs, Andrew Lau Wai Keung Lau ve Alan Mak Siu Fai, 2002) açılış görüntüleri bir cehennem resminden farksızdır. Siyah bir arka fon üzerinde, çeşitli Buda heykelleri ekranın hemen kenarındadır ve hemen ardından kızgın yüzler ve dağılmış ağız-burunlar gelir. Bu, bir çöküş resmidir ancak bu kâbus dolu anlar karanlık ve dumanla belirirken, eylemin merkezi belirsiz hale gelir. Kamera hâlâ aşağıya mı iniyor, yoksa heykelciklerin yanından mı geçip gidiyor? Bu ilk yönelim kaybı, filmin alacağı biçimsel ve tematik gidişatla ilgili şeyler söyler. Filmin Çince ismi *Mou gaan dou* ve açılıştaki alıntı, Budist mitolojisinde cehennemin en alt katmanı olan "Süreklilik Cehennemi"ne göndermedir.[1] Benzer şekilde filmin geri kalanı, uzamsal ve ahlaki bir hiyerarşi etrafında dönecektir. Ancak bu hiyerarşinin, filmin etik sorularındaki karmaşaya bağlı yanal yönelim üzerinde var olan telafi edici bir ısrarla baltalandığını iddia edebiliriz. İkiyüzlü karakterlerle, eşzamanlı eylemlerle ve teknolojinin de içinde olduğu iletişimlerle kurulan karmaşık ağla bağlantılı olarak *Kirli İşler*, izleyicilerinden kendilerini bilişsel ve etik olarak yönlendirmelerini talep eder.

2002 yılında gösterime giren *Kirli İşler*, çağdaş Hong Kong'da, Hong Kong'un Çin'le birleşmesinden 5 yıl sonraki

bir zamanda geçer. Özel Yönetim Bölgesi, ilk olarak Halk Cumhuriyeti'nin resmi dili olan Mandarin'e karşılık Kanton dilini kullanmak konusunda ayrılığını sürdürmektedir; ikinci olarak da şehirle ilgili bilgileri hem kendi imgeleriyle hem de olay örgüsüyle bütünleşen başkarakterlerin inceliklerinde kendini göstermektedir. Ancak filmin ilk Budizm cümlelerinin çağdaş şehir bağlamıyla birlikte var olmakta ısrarcı olması bir çelişki olarak görülmemelidir. David Morley'e göre, "bilimin ve büyünün, teknoloji ve gelenekle birlikte yer aldığı evrenin değişik bölgelerinde modernitelerin çeşitliliğiyle (ille de laik veya Batıcı olması gerekmiyor) ilgili olanakları kabul etmemiz gerekiyor." (2007, s. 326). Yok olan İngiliz İmparatorluğu'yla ortaya çıkan ekonomik süper güç Çin arasında kalan ve trans-Asyatik kültürel akışlara maruz kalan Hong Kong'un yoğun yerel modernitesi, bir yandan tikel ve diğer yandan da modernitenin diyalektikleriyle ilgili derin bilgiler sunan bir çağdaşlık biçimine dayanır: Tarihin devamlılığı, teknolojinin ve rasyonalitenin sınırları, medeniyetler çatışması değil de bağlılıkların çatışması ki Protestanlığın gelişi kadar tarihsel olarak önemli bir anda *Hamlet*'in bağrındaki huzursuz bağlılıklara kadar gider.

Anlatı iki genç adam etrafında döner. Ming (Andy Lau) yeraltı örgütlerinin bir ajanı olarak polis olur ve rütbesinde yükselir, gittikçe Hong Kong polisinin kültürünü ve değerlerini öğrenir. Yan (Tony Leung) yeraltı örgütlerinin içine sızması için gönderilen ve yaşamak zorunda bırakıldığı yalanın baskısı altında tükenerek yavaş yavaş sadakatini keşfeden bir polistir. Eşlendirilen karakterlerin yapısı destekleyici oyuncu kadrosuyla yansıtılır. Yan'ın polis arkadaşı başkomiser Wong Ming'in (Anthony Wong) yeraltı patronu Sam'e (Eric Tsang) karşılık gelirken, psikolog Dr. Lee (Kelly Chen) ve yazar Mary (Sami Cheng) sırasıyla Yan'ın ve Ming'in hoşlandıkları kadınlardır. Bu paralel yapı, karakterlerin yazgısıyla daha da güçlendirilir: Sam'in sevgilisinin ölümünün ardın-

dan Ming'in sevgilisi de ölürken, her iki kadın da eşlerinin gerçek kimliklerini yalnızca filmin sonunda öğrenir. Bazı açılardan anlatı oldukça sıradan olmasına rağmen, paralel deneyimler, durumlar, kararlar ve eylemler mantığına göre ilerler. Dizimsel karmaşıklıktan ziyade polis izlekleri ve yeraltı dünyasının sahtekârlıklarıyla, şifreli mesajlarla, ihanetlerle ve yanlış tespitlerle yapıya işaret edilir. Karakterlerin ve olayların bu girift kurgusu, anlatıdaki hızlı sıralı geçişleri ve fiziksel mekânların birbirlerine bağlanışını kontrol eder. İzleyicilerin, her biri olmadığı şeyi olmaya çalışan Yan'ın ve Ming'in sahtekârlıklarını takip etmeleri ve aynı zamanda bu ajanların ve organizasyonlarının karmaşık şifreli mesajlaşmalarına da dikkat etmeleri gerekiyor.

Şehrin Şifresini Çözmek: Karmaşıklık ve Zamansal Kimlik

Kirli İşler, çağdaş, oldukça gelişmiş teknolojiler kullanan polis izleklerine bağlı bir filme uygun düşecek şekilde tekno-gerilim olarak görülebilir. Teknolojik altyapısını kimlik ve öznellik soruları etrafında dönen bir söylemle birleştiren *Kirli İşler*, bir yere kadar bir zamanlar postmodern bilimkurgu filmleri olarak gösterilen *Bıçak Sırtı* (Blade Runner, 1982) ve *Gerçeğe Çağrı* (Total Recall, 1990) gibi filmlerin rolünü üstlenir. Özellikle Scott Bukatman'ın "global veri sirkülasyonu alanıyla yüzleşen yeni bir özne-konumu, çağdaş varoluşun sanal gerçeklikleriyle kesişebilen veya onları işgal edebilen bir özne" olarak tanımladığı "nihai kimlik" kavramından bahseder (Bukatman 1993, s. 9). Bu nihai kimlik "hem öznenin sonunu hem de bilgisayar istasyonunda veya televizyon ekranında kurulan yeni bir özneyi" içerir (age.). *Kirli İşler*'de nihai kimlik, karakterlerin yalnızca amaçlarını gerçekleştirmeleri için değil çok daha doğrudan yaşamaya devam etmeleri için bilgisayar ekranlarını, medya aygıtlarını, cep telefonlarını, kapalı devre

televizyonları ve dinleme cihazlarını kullanmalarıyla kendini açığa vurur. Teknolojiyle zenginleştirilmiş bu bilgi ortamında, karakterlerin ötekine üstünlük sağlamak için teknolojik kodları, ipuçlarını ve işaretleri okuyabilmeleri, hatta Morse alfabesi (Yan, başkomiser Wong'la iletişim kurmak için kullanmıştır) gibi elektronik öncesi iletişim biçimlerini bile çevirebilmeleri gerekir. Aslında şifreli iletişimlerindeki şaşırtıcı sayı ses dalgalarıyla ilgilidir, en önemlisi Morse alfabesidir, aynı zamanda da mesela son oturma-odası sekansında yeniden görünen ve Ming tarafından Yan'ın imzası olarak yorumlanan Mandarince şarkı "Forgotten Time"dır (filmin başında Yan'la Ming'in bir müzik dükkânındaki buluşmalarını hatırlatır).

Aynı zamanda Yan'ın ve Ming'in çağdaş Hong Kong'daki teknolojik ortamları, sabit bir kimliğin yok olmasını kolaylaştırıp bunun yerine akışkan kimlikler yaratır. *Kirli İşler*'de Hong Kong kimliği, (1997 öncesindeki birçok filmde olduğu gibi) global bir bağlanmışlıktan ve aynı zamanda teknolojik bir *know-how*dan esinlenir. Filmdeki Hong Kong doğrulanabilen bir pano şehridir –film panoları, büyük ölçekli kamusal panolar, bilgisayar panoları, mağazaların video panoları, gözetleme panoları, diz üstü bilgisayarların, cep telefonlarının, iPodların ve PDA'ların "üçüncü panoları". Hong Kong, yalnızca yüksek gökdelenleri çevreleyen tek bir kare içinde değil, aynı zamanda karakterlerin şehri kuş bakışı gösteren dijital haritaları tarama yetenekleri açısından da yüksek bir teknoloji ve dikey bir vurguyla tanımlanır. Çatı buluşmaları Hong Kong şehrinin nasıl bir yer olduğunu bize gösterirken, *Matrix* (Andy and Larry Wachowski 1999), *Bıçak Sırtı* ve diğer tekno-gerilimin bilimkurgu türündeki öncellerinde yer alan benzer sahneleri hatırlatır. *Matrix*'teki gibi, teknolojiyle donanmış bir şehri "okuma" yetisi, genişletilmiş bir açıyla birleştirilir.

Kirli İşler'de bu dikey bakış açısını idare edemeyen karakterler ilk ölenlerdir: Başkomiser Wong yanlış zamanda ve yanlış yerde yakalandıktan sonra bir binanın tepesinden aşağıya

atılırken, Sam (dolandırıcıların lideri) çok katlı bir otoparkta vurulur. Bu yaşlı karakterler, şehri, düzlemlerini ve mekânsal, zamansal ve teknolojik kodlarını yanlış okurlar. Bilgisayarları ve iletişim aygıtlarını mükemmel bir şekilde kullanan Yan ve Ming kadar "teknolojiyle ilişkileri" yoktur; yeterince hızlı, esnek veya hareketli değildirler. Bu açıdan *Kirli İşler*, hıza biçimsel bir vurgu yaparak, globalleşen şehir mekânını anlatma eğilimi içindeki çağdaş Hong Kong'la çok uyumludur. Esther Yau'a göre bu filmler "zaman ve uzam sınırlamasına karşı hız dolu bir rekabetin etkisini eşit olarak umar ve kaydederler" (2001, s. 4). Önemli anlarda Sam'in ve Wong'un hız ve adaptasyon eksikliği sonik kodlarla verilir: Bir asansörün çınlaması ve çalan bir cep telefonu, sırasıyla Wong'un ve Sam'in ölümüne neden olur. Wong'un ve Sam'in en sabit karakterler, en az akışkan kişiler olmaları tesadüf değildir: Biri bir polis, diğeri ise bir dolandırıcıdır ve (*Kirli İşler* II ve III'te Wong için ahlaki olarak daha karmaşık bir geçmiş önerilerek bu ayrım karmaşıklaşmaya devam etse de) ikisi de bağlılıkların, kimliklerin ve adalet kodlarının hâlâ var olduğu eski bir düzenin temsilcileridir. Tam da bu noktada, jenerasyonun yarattığı boşluk, Zygmunt Bauman'ın *Liquid Modernity*'de (2000) var olan tarihi ânın, ağır ve kalıcı kaynaklardaki değer yitimiyle ve aerodinamikleşmeye, hıza, esnekliğe ve harcanabilirliğe vurguyla tanımlandığını iddia etmesine neden olur. Bununla ilgili olarak *Kirli İşler*'de kimliğin kendisi, atık bir değer haline gelir.

Kirli İşler, nihai kimlikle anlatı açıklığı arasındaki ilişkiyi ön planda tutar. Hikâyedeki iki önemli kadının her ikisi de bilgisayarları kullanırlar ama teknolojik bir gözetim veya tespit için değil: Ming'in nişanlısı Mary dizüstü bilgisayarında romanını yazarken, Yan'ın sevgilisi Dr. Lee ise ofis bilgisayarında fırsat buldukça soliter oynayan bir psikiyatristtir. Eski-moda psikolojik yöntemler, ele avuca sığmaz Yan ve Ming için işe yarayamaz. Mary, 28 farklı kişiliği olan bir adamla ilgili bir öykü üzerinde çalışır fakat ana karakterinin iyi mi kötü mü olduğu-

nu bilememektedir. Benzer şekilde, Dr. Lee de Yan'ın gerçek doğasını bulamamaktadır. Nihai kimlik, bu eski moda yaklaşımlardan kaçar. Bu karakterlerle ilgili güler yüzlü bir yatak ve psikiyatrist sandalyesi, beden için çok rahat bir yer sağlar ama akıl başka yerdedir. Görünüşte, bu "feminen" uzamlarla bakıldığında, nihai kimlik aynı zamanda bir maskülen içeriktir.

Kirli İşler'deki karakterlerin hızına ve esnekliğine meydan okuma seyirciye kadar taşınır. Yan'ı ve Ming'i polis akademisinde öğrenciyken gösteren bir geri dönüşle başlayan film, onların geçmişinden hızlı, eksiltili bir şekilde bahsetmiş olur. Genç Yan ve Ming tanıtıldıktan sonra izleyicinin bilişsel yetilerini sınamak için çok kısa bir süre içinde önemli bir olay örgüsü bilgisi verilir. Yan ve Ming sahte rollerini oynarken (sırasıyla yeraltı dünyası üyeliği ve polis dedektifliği), olay örgüsündeki hızlı kurgular ve geri dönüşler aktif ve tetikte bir izleyici talep eder. Film "devam edebiliyor musun?" diye sorar gibidir. Bu yüzden izleyicilik bir çeşit bilgi yönetimi haline gelir, tıpkı karakterlerin yaşadıkları şeylerin, pusuların ve ihanetlerin bilgi yönetimiyle aktive olduğu gibi. Bu, filmdeki geri dönüşlerin kullanılışına da uygulanır. İşitsel geri dönüşlü seslerin (echo-tracked) tekrarı kadar renkliden gri tonlara dönüş ve tekrar kısımlardaki hızlı kesmeler, uyandırılan anıların öznelliğini ve onların hatasızlıkla olan mesafelerini öne sürerken, sahneler anlatıdaki tekrar konumlanışlardan çıkarım yaparak anlam katmanlarını elde ederler. Bu geri dönüşlerin çoğu, aynı zamanda *Koş Lola Koş*'taki komik geri dönüşlerle benzer şekilde, anlatı bilgisinin süratle ilerlemesini engeller görünürler. Bir anlamda bu geri dönüşlerde temsil edilen zamanları ve uzamları yaşamayız; hiçbir zaman geri dönüşlerin içinde değilizdir. Bunun yerine, geri dönüşlerin anlatısal ve bilgisel aygıt olarak durumlarının farkına varırız. Aslında bilgisel aygıt olarak işlevleri, geçmiş denilen şeyin, dönüşen kimliğin kalıcılığına neden olan kişileştirilmiş kültürel deposu olarak değil de yalnızca bir kaynak olarak var olduğunu öne sürer.

Sonuçta nihai kimlik, ana karakterlerden birinin görünüşte ölmesi gerektiği anlamında gerçekleştirilir. Bu ölüm Ming'in Yan'ın kimliğini polisin bilgisayar kayıtlarından sildiği sahneyle beklenir. Yan, Ming'le bir gökdelenin tepesinde karşı karşıya geldikten sonra, Sam'in buyruğu altına giren polislerden biri tarafından vurulur. Üniformalı polislerin beklediği asansörle aşağı inen Ming, Yan'ı vuran kişiyi öldürür. Hem Yan'ın intikamını aldığı hem de tam tersi Ming'in aldatmacasını sakladığı bir eylemdir. Yan'ın ölümü, Hong Kong'un 1997'de kendini Çin'e devrederkenki uyanışında kendi "nihai kimliğini" ve Hong Kong kimliğinin Çin asimilasyonunda nasıl hayatta kalmayı başardığı meselesini yansıtır. Bu yüzden *Kirli İşler*, Hong Kong-Çin ilişkisi etrafında "yakınlık ve tedirginlik" uyandıran 1980'lerin ve 1990'ların Hong Kong filmlerinde yerini alır (Teo 1997, s. 207). Bu meseleden, devamındaki iki filmde çok daha doğrudan bahsedilir.[2] Sheldon Lu, 1997 sonrası filmlerde Hong Kong kimliği çevresi etrafında cereyan eden kaygıların, buradakiyle özellikle alakalı bir kavram olan esnek bir kimliği kabul etme bağlamında yeniden şekil alma eğiliminde olduğunu savunur (2000, s. 276; 2001 s. 137).

Kirli İşler'de, sonlarının değiş tokuş edilebilir göründüğü gerçeğiyle daha açık hale getirilen bir noktada Yan'ın kimliği Ming'inki tarafından başarılı bir biçimde kapsanırken (yang'ın yin oluşu), filmin sonunda kararsız bir düşünüm hissi belirir. Burada şeytani ikizler kazanır fakat beden ölmesine rağmen yaşıyor gibi görünen Yan'la kimliği saptanabilen ve değiş tokuş yapılabilen iyi kalpli bir insana dönerler. Tam tersine, Ming'in bir zamanlar dostu olan birini öldürmesi de kendini koruma güdüsünün devam eden varlığına işaret edebilir: Onu açıkça kanun tarafında tutarken sağlıklı bilincini koruyor gibi görünmesine izin verir. Üçlemenin ilkinde açık bir ilke ve amaçları olan Başkomiser Wong'un aksine Ming, keşfedilmediği bir şey içinde kalır. Korunan yalan, gerçeğin varlığının

sorumluluk ve adaletin gerekliliği olduğu bir yerde nihai kimliğin gerçeklikten ayrıklığını sürdürür.

Bu ayrım, filmin anavatan Çin versiyonundaki alternatif sonun varlığıyla artırılır. Burada film yapımcıları herhangi bir ekstra kurgu olmadan Ming'in suçlarından dolayı yakalanmasıyla ve Yan'ın hayatını kurtarmasıyla (tıpkı Hong Kong'daki sonda olduğu gibi gözleri açık oturuyor ancak uzaklarda yürüyüp giden Ming'in bakış açısından veriliyor gibi görünür) sonu değiştirir. Çok açıktır ki böyle bir son Çin otoritelerinin yararına ahlaki belirsizlikleri gidermek için gecikmiş bir çabadır. Karakterlerin değişen özelliklerini bir dayanak noktasına tutturmayı sağlar: "İyi" Yan yaşamaya devam ederken, "kötü" Ming yakalanır ve cezasını çeker. Burada "bir ülke, iki sistem"le (Çin hükümetinin, kendilerine devredildikten sonra Hong Kong'u politik ve ekonomik alanda yarı-otonom yapma sözü) bir ülke, iki son arasında bir paralellik kurulur. Fakat alternatif sonun filmin ahlaki anlamını sabitleştirme çabası, bu çabanın bir olası sonlar dizisinden yalnızca biri olduğuna işaret eder. Anlatı, açılımının talep ettiği adaleti sağlayarak, kendini önceleyen filmdeki adalet eksikliğini açığa çıkarır. Bu yüzden Hong Kong demokrasisinin kırılgan ve istikrarsız yapısı, filmin ahlaki belirsizliğini gösterir. Bu karmaşık değişim içerisinde, belki de ahlakın kendisi temsil edilemeyen bir şey haline gelir – Ackbar Abbas'ın kolonyal geçmiş ve neokolonyal şimdi bağlamında Hong Koṇg kültürünün özelliğini tarif ettiği "kaybolma" durumuna maruz kalır (1997). Bu yüzden de karakterlerin akışkanlığı, kendisini politik bağlamına adapte ederek bir bukalemuna dönüşen filmdeki anlatısal ve etik akışkanlık beklentisi içine girer.

Nihai Etik

Yan ile Ming arasında tam anlamıyla ilk karşılaşma, Yan'ın çalıştığı müzik ve elektronik eşya dükkânında gerçekleşir

(zaten geçmişte polis akademisinde öğrenciyken tanışmışlardır). Burada Yan, Ming'e bazı müzik aletlerini gösterir. Sahne sadece tek bir sistemin (konuşan birtakım insanların önünde oturan iki adamın simetrik bir kurgusuyla güçlendirilen) iki yarısından değil, aynı zamanda teknolojik *know-how*'ın ve hislerin bir ortaklığından da bahseder. Yan, yüksek kalitede Hong Kong yapımı bir amplifikatör önerirken, Ming ise müziğin kalitesini düzelten bir ses kablosu seçebilmektedir. Müzik beğenileriyle ve ortak teknik bilgileriyle bağlantılı olarak birlikte oturup Mandarince bir pop şarkısı dinlerler. Yan, amplifikatörün ses kalitesi için "tek kelimeyle, şeffaf" der ve bu yorum birbirlerini "köstebek" olarak tanımayan bu karakterlerin ironik bir biçimde karşılıklı opaklıklarını yansıtır. İçine düşecekleri soğuk ve merhametsiz rekabete rağmen, bu karakterler arasındaki denge ve samimiyet, bir iyilik havasıyla onları değiştirir. Ancak bir sonraki buluşmalarında, filmde sonradan gelir, Yan Ming'e ısınmasının zaman aldığı yorumunda bulunarak satın aldığı amplifikatörü sorar: Tellerin ve soğuk elektronik eşyaların aksine, bilgi ile sıcaklık arasındaki ayrımı yok eden bir süreç. Burada akışkan kimlik –sistem içindeki bir sinyal– bir çeşit "insansı" sıcaklık ve iyilik içinde temellenir. Fakat sonraki eylemlerine bakılırsa, bu "iyilik" herhangi bir gerçek etik sistemden ayrı olarak düşünülmelidir. Yan'ın ve Ming'in, karmaşık ve birbirine bağlı kod sistemleriyle uzlaşmaları gerekir fakat hiçbiri sonunda şifre meselesinden izole olamazlar.

Filmin kendisinde yer alan hermeneutik eksiklik düşünüldüğünde, ya ana karakterlerle yaşanan ya da ana karakterlerin yorumlandığı bir kod formu içinde, nihai kimlik bir basamak daha öteye gider ve nihai özdeşlemeye dönüşür. Seyirci için, film için ahlaki bir merkez sağlayan bir karakter yoktur. Belki Yan'la özdeşleşebiliriz ama eğer böyle olursa kaybederiz: Bunun yerine "şeytani ikizler" kazanır. Ancak paradoksal bir şekilde Yan'ın ölümü, "ikizi" Ming için sem-

pati duyma adına son bir yatırım fırsatına dönüşür. Film boyunca anlatı dengesi ve düzen bütünlüğü hissimizle devam etmek için, özdeşleşmeye pragmatik bir perspektif geliştirmeye –karakterlerin akışkan kimliklerine uyabilecek akışkan bir özdeşleşme biçimi geliştirmeye– davet ettiriliriz. Wong'un ve Sam'in ikisi de Yan'dan ve Ming'den daha açık ve daha kesin rollere sahip olmalarına rağmen (sırasıyla polis ve düzenbaz), kendi açılarından seyircinin bağlılığını kazanırlar: Eric Tsang tarafından canlandırılan Sam tamamıyla karizmatik bir patronken, Wong ise sessiz bir sağlamlık havası taşır (sonrakinde var olan itkinin açıklığı sonraki iki filmde daha bulanıktır ancak burada hiç sorgulanmaz). İki adamın da filmin ahlaki evreninin tutarlı bir dünya içinde toplanabildiği bir tekel sağlıyor oluşu önemlidir.

Açık bir ahlaki ve özdeşleşici merkez eksikliğinde anlatının tamamlanması için gereken sorumluluk seyirciye düşer. Aslında bu sorumluluk seyirciye iki düzeyde verilir. Bir yandan olay örgüsündeki boşlukları doldurmakla ve olaylara ve karakterlerin eylemlerine tutarlı bir açıklama yapmakla ilgili bilişsel bir görev vardır. Diğer yandan ise filmin ahlaki yapısını tamamlama görevi vardır ki daha çok talep edilen bir görevdir bu. Aslında anlatının kendi içindeki ahlaki merkez eksikliği, türün örnek olduğu talepler düşünüldüğünde, seyirciyi bu merkezi sağlamaya davet eder. Fakat filmi yaşatmak amacıyla sonrakini terk edebileceğimiz noktaya kadar anlatının yoğunluğu ahlaki göreve meydan okur. Diğer bir deyişle, ya açıkça ahlaki olarak gerekçelendirilebilen veya en azından tutarlı bir eylem ilkesini somutlayan bu karakterlerin ölümüyle ya da anlatının bir anlam ifade etmesi halinde ahlakın etmediği, ahlakın bir anlam ifade etmesi halinde anlatının etmediği gerçeğiyle ortaya koyulan ikilemle, belirli bir ahlaki konuma veya karaktere kendimizi adamamızdan dolayı cezalandırılabiliriz. Böylece film, ahlaki yargılara neden olduğu için bize sorumluluk yükleyebilir fakat böyle

bir şey yapma özgürlüğümüze anlatıdaki twistlerle, dönüşlerle ve çelişkilerle meydan okunur.

Bize etik yerine bir estetik sunulabilir ki fena da durmayabilir: Yalnızca büyük şehirlerin içine düşeceği yalnızlıkta üretilen kişisel ahlak sistemlerinin estetiği. Böyle bir sonuç bize Walter Benjamin'in Nazizm altındaki politik estetikleştirme üzerine yaptığı eleştirileri (2003, s. 270) hatırlatır – teknolojik olarak garanti altına alınmış bir hakikat yokluğuyla sonuçlanan özenli bir bilgi araçları kontrolüyle sağlanmış anti-demokratik ve temelde ahlakdışı bir estetik bütünlük uğraşı. Şehir planlamasının dikey boyutunu anlayanlar ile anlamayanlar arasındaki nesil farkını zaten belirtmiştik. Önceki Hong Kong filmleriyle ilgili yazan Esther Yau, onların "kamunun kaygılarının hayatta kaldığı ve yukarı hareketin olduğu bir bağlamda Hollywood'un ideolojik kodlarının ve işlevlerinin başarılı bir adaptasyonunu sundukları"nı söyler (1994, s. 181). Bu tür filmler genellikle "var oluş biçimlerinin çökmesini ve yeniden tanımlanmasını genelde anlatı kavramlarıyla açıkladıkları oranda sosyal bağlam içindeki varoluş biçimlerini rasyonalize eder" (*age.*). Bu düşünceyi, Britanya'nın ve Çin'in Hong Kong'u düşünerek yaptığı ekonomik motivasyonlu yatırımlara bağlayan Yau, "bu yüzden Hong Kong'un politik kimliği, ideolojik kararsızlığa veya şüpheye olanak sağlayan pragmatik bir karmaşıklık ürünüdür" der (s. 183-4). Hong Kong'un Çin kurallarına göre restore edildiği zamanlarda yazan Yau, "1997 bilinci"nin kararsızlığını not eder ve bu bilincin yeni rejim geldikten altı yıl sonra yapılan bu film analiziyle olan tikel ilişkisi, bir değil iki sosyal ve uzamsal yönelimin istikrarsızlaştırılmasıyla ilgilidir. Wong ve Sam için, dünya elde edilmesi gereken ancak onu işgal eden insandan önce var olan bir yer sunar: Mafya patronu, başkomiser. Ming ve Yan, yukarı hareketin öznelerine hiçbir zaman götürmedikleri bir demokrasiyi Çinlilerden talep ederek kolonyal itibarsız bir rejimin kendini utandırma-

sı süresi içinde İngiliz kanunlarından sonraki yıllarda Hong Kong ekonomisinin gücüne dayanan merkezi bir deneyim olduğu bir neslin insanlarıdırlar.

Filmin yukarıya doğru hareketi estetize etmesi, dikey bir yönelime dayanma eğilimindeki ruhsal ahlak sistemleriyle ironik bir karşılık içinde var olur. Filmin başlığında ve açılış kısmında dile getirildiği gibi, cehennemin en aşağı yeriyle uyumlu bir biçimde, ahlak ile uzamsal yükseliş birlikte var olurlar. Dolayısıyla filmdeki çatılar polise aittir. Mesela Wong ile Yan toplantılarını buralarda yaparlar. İçişleri Departmanı'na yükselmek isteyen Ming, binanın tepesinde golf oynamaya davet edilir. Filmin sonunda, doruk noktada Yan'la yüzleştiğinde, Ming hemen şunu sorar: "Tüm gizli polisler çatıları mı seviyor?" Fakat Ming'in polis gücünün içine sızması, sağlama alınmış gibi görünen bu dikey hiyerarşiyle ahlaki hiyerarşi arasındaki bağı keser (suçluların yeraltı dünyasına ait olduğu, polislerinse şehre daha yukarıdan baktıkları). Bu yüzden Budist mitolojiden bahsedilmesi, karakterlerin düştüğü ve yükseldiği laik ve ahlakdışı dünyanın vurgulanmasını sağlar.

Fakat *Kirli İşler*'de estetikleştirmeyle ilgili gözlemlenebilen dikkat çekici şey, anlatı birçok dikey motif barındırırken, biçimsel konuşursak, filmin yatay bir hareket içinde olmasıdır. Kamera, konuyu bir içeriden bir dışarıdan çeker, bir odanın içinde gezer, nadiren sabit kalır ve karenin içinde bir yüz varken, bu yüzü hareketli bir aracın ön camından çok sık gösterir. Benzer şekilde, Ming'in ofis çevresi iç camlarla çevrelenmiştir. Bu, yalnızca Ming'in amaçları açısından sürdürmek zorunda olduğu böyle bir şeffaflık ve opaklık mekânında var olan gerilimi işaret etmez; aynı zamanda bu gerilimin ışık ve bilgiyle yanlamasına geçilen bir yatay düzlem boyunca da sürdüğüne işaret eder. Hızın ve ışığın "anlık ve yanlış şeffaflıkların değişen görünüşleri" olarak bir olduğu bu bağlamda filmdeki mekânların mekânsal

bütünlüğüne meydan okunur: "Bakış ilk etapta mekân ve görüş"tür (Virilio 1991, 2. 62). Panolar şehrinde yatay hareket egemendir. Yanal bir yönelim, filmin sonik metaforlardaki ve kodlardaki ısrarıyla sağlanır. Sonuçta hem stereo hem de çevresel olan ses sistemleri, sesi yön ve şiddet bakımından değiştirir fakat dinleyiciyle ilgili mekânsal yükselişi değiştirmez. Bu yüzden şayet filmin başındaki stereo sistem Yan'ın ve Ming'in paralel yazgıları için bir metaforsa, yukarıya doğru bir hareketten ziyade yatay bir sistem içindeki döngüyü anlatır.

Bu yataylığın, filmde Yan'ın gittikçe yeraltı dünyasında sıkışması ve ölümüyle, Ming'in yanlış öncüllerle zirveye tırmanmasıyla ve bu başarının köstebek ikiz hayaleti nedeniyle avlanmasıyla zayıflatılan yukarıya hareket mitini aşan daha yeni bir sosyal arzu biçimine ait olduğuna inanırız [aslında *Kirli İşler* III (2003) çöküşünden dolayı acı çektiği ve kendini Yan'la özdeşleştirdiği noktaya kadar Ming'in suçluluk duygusundan oldukça yararlanır]. Bu yüzden yukarıya hareket bir yalan olarak iki manada sunulur: Ya hiç öyle bir şey yoktur, ya da yalnızca haksız bir şekilde gerçekleşir. Bu ahlaki ve uzamsal yükseliş, özellikle Yan'ın Ming'in kimliğini köstebek olarak deşifre ettiği sahneyle gösterilir. Ming cam duvarlı ofisini terk ettiğinde, Yan etrafı arar ve bu durum iki karakter arasında cereyan eden bir çeşit anlatı kriptolojisiyle, dolaylı bir uzam-zamansal kod ve iletişim türüyle sağlanan bir karşılıklı eylemi tetikler. Ming'in masasının üzerindeki zarfta kendi elyazısını tanıyan Yan, camdan Ming'e bakar ve onu bir dosyayı bacağına hafifçe vururken görür. Çok hızlı gri tonda bir geri dönüş yapılır: Yan'ın "köstebek" olarak aynı davranışı sergilediğini gösteren bir sahne. Ming ofisine döndüğünde ve orda kimseyi görmediğinde camın öbür tarafından gözüken zarfa bakar ve deşifre edildiğini anlar. Burada yatay kamera hareketleri etrafındaki kesmeler ve camın öbür yanındaki kişinin gözünden gördüğümüz bazı

sahneler, başkarakterlerin uzamsal ve örtük de olsa ahlaki yükselişlerine hizmet eder.

Ayrıca Yan'ın bir geri dönüşle fark edişi, döngüsel davranış biçimlerinin ve olayın tekrar ettiği zamanda gelişen yanal bir devinimi de akla getirir. Benzer bir etki, filmin kapanışında, Yan'ın polis akademisinden atılışının tekrar edilmesinde de vardır. Sahne gri bir tondadır fakat genç Yan'ın ve Ming'in renkli kesmeleriyle birlikte verilir. Ming'in genç personası (orayı terk eden Yan'ı kastederek) "Onunla kim yer değiştirmek ister?" sorusuna "Ben isterim." sözcükleriyle yeniden cevap verir. Elbette filmin sonunda Yan ölür ve yer değiştirme arzusu tamamen başka bir anlama, temel düzenbazlığın yasaklandığı bir anlatı kapanışı arzusu anlamına bürünür. Bu yüzden, filmin başlangıcında ve sonunda söylendiği gibi, karakterler yazgı bir kez seçilirse kendini geliştirmenin hiç mümkün olmamasına işaret eden bir dışsallığa, Süreklilik Cehennemi'nde döngüsel bir ilerlemeye mahkûm edilmişlerdir. Bu bir yandan karakterlerin tarihdışı (son alıntı "Süreklilik Cehenneminde'ki kişi hiç ölmez" der) olduklarını ima eder. Diğer yandan ise Yan ile Ming'in Hong Kong'a benzer şekilde çıkışın yok gibi göründüğü spesifik bir tarih terimiyle çevrelenmiş olduklarını akla getirebilir. Her durumda *Kirli İşler*'deki Hong Kong şehrinin ahlakdışı evreni, döngülerin hep sürdüğü ve tıpkı görünürdeki başarısızlık gibi, görünürdeki başarının da eşit ancak farklı yönlere giden aynı çarkta salt bir yükselme veya düşme anlamına geldiği bir Süreklilik Cehennemi tesis eder.

Demokrasi ve Yönünü Şaşırma

Jonathan Beller'in gözlemlediği gibi, "ticari sinemada hangi postmodern yoğunluklar deneyimlenirse deneyimlensin öyküleştirme yapmak zorundasındır" (Beller 2006, s. 153). Basit anlatılarda, karar verme etiğiyle ilgili yoğunluklar, bir

eylemin sağladığı maksimum mutluluğun o eylemin iyi veya kötü olduğu kararını vermek için bir temel olduğunu düşünen "faydacıların yaptığı yerinde hesaplamalar" olarak fark edilebilir nedensel düzenlemelerle anlatılma eğilimindedir. Bu yüzden de düşman askerlerini öldürmek, şayet düşmanın liderini yenmeye neden oluyorsa iyidir. *Kirli İşler*'de izleyici sadakatine sunulan karmaşık yapı, böyle bir hesaplamanın altını oyar. Mesela, Wong'un ölümü açıkça yanlış olsa da Sam'in kendi köstebek arkadaşının bizzat kucağında ölmesi, bir başarıyı veya iyinin zaferini temsil edemez çünkü Ming büyük oranda kendini düşünen biridir. İzleyiciler filmde ölen herhangi bir karakterin ölümünü istemeye teşvik edilmez ve hiçbir ölüm, ölümün çok sık bir biçimde normatif sinemalarda yer aldığı bir anlatı kapanışı duygusunu vermez. Filmin doruk noktasında çatıdaki buluşmada, Ming, Yan tarafından sessizce pusuya düşürülür. Önceki işitsel ipuçlarının ölümün nefesini hissettirdiği yerde, Yan'ın silahı, emniyetinin açıldığını gösteren naif bir sesle Ming'in sırtına sessizce dayanır. Muhabbet sürerken, Ming'in yeni bir sayfa açma önerisiyle kritik bir etik seçim anı belirir. Yan, "Güzel. Bunu yargıca söylemeyi dene" diye cevap verir. Bir darbe. Ming: "Ölmemi mi istiyorsun?" Yan: "Kusura bakma, ben bir polisim." Ming: "Bunu kim biliyor?" Burada Ming, profesyonel kimliğinin belirsizliğiyle bağlantılı olarak Yan'ın kurumsal açıdan tasdik edilmiş ahlaki kodunun yetersizliğini ima eder.

Film bitmeden önce en azından iki tane daha anlatı twisti olacak olsa da bu, etik düğüm noktasıdır. Burada sahneler arası altı hızlı geçiş yapılır ve Yan'ın elindeki silahı Ming'in alnına dayadığı bir kare gösterilir ki bu sahne yalnızca infaz edecek olan bir yargı sistemini, artık hiç var olmayacak bir güvene dayalı bir ahlaki kodun bitişini ve paylaştıkları deneyimler anlamında ana karakterlerin inançlarının karşılıklı olarak yok olmasını simgeler. Şehrin caddeleri üstündeki hareket, katı prensiplere dayalı, ikiyüzlülüğün doğrudan

güven kaybına neden olduğu bir dünyadaki herhangi bir erdem etiğinin veya faydacı hesaplamaların nihai yazgısının minimalist bir okumasıdır. Belki de filmde, karmaşık anlatının mümkün olabildiği ahlaki karmaşıklıkları en açık bir şekilde ifşa eden yer burasıdır. Karmaşık sistemlerde ahlaki bir kök bulmaya çalışan iyi adamların kaybettiği [*Syriana* (2005), *Savaş Tanrısı* (Lord of War, 2005), *Çarpışma* (Crash, 2004) gibi] diğer filmlerin tersine *Kirli İşler*, ahlaki yargıları açıkça kişisel sorumluluğun etrafına dolar. Ancak böyle bir sorumluluğun alınması, ana karakterlerin gerçekten de ve tam olarak tutarlı bir şekilde var olmaları gerektiği bilgisiyle mümkündür ve bu yüzden de karakterlerin eyleyen failler olmaları gerekir. Filmin ahlaki evreninin çöktüğü yer tam da burasıdır.

Bu, başlı başına bir öznellik krizinin neden olduğu bir çöküş değildir: Batı modernizmindeki bireyselciliği Hong Konglular'ın deneyimlediği kendi tikel modernliklerine yüklemek doğru olmayabilir. Daha ziyade, anlatının insanlar arasındaki ilişkilere bağlı olmasından dolayı ki burada anlatının bir sınır noktasına geldiğine inanıyoruz, çöküşün öznel değil öznelerarası olduğu çıkarımının yapılması gerekiyor. Bu çöküş, olay örgüsünü kaplayan bir ihanet ve kamuflaj rejiminin sonucudur. Hem kapitalin bireysel özgürlük mitini hem de fark edildiği takdirde dini huşunun ve ahlaki eylemin temelini oluşturan Durkheimcı bir sosyal bilinç mitini maskeler ve bu anlamda bireysel veya sosyal olmaktan ziyade kelimenin tam anlamıyla kişiler arasıdır. Her birinin ölüm anında değil de (filmdeki her felaket aslında ya tanık bir karakterin ya da tanık bir karakterle gelen bir fark ediş anıyla birlikte yürür), filmin karelenmesine, sahnelenmesine ve odaklanmasına ve ışıklandırmasına hükmeden, iletişim anında gerçekleşen bir tecrittir. Bu anlamda da nihai kimliklerle uğraşırız. Bu izolasyon, mesela Ming'in kim olduğunun Yan tarafından öğrenildiği önceki bir sahneyle karakterize edilir.

Buradaki vahiy birbirini dışlayan bir senaryo aracılığıyla gerçekleşir. İlk önce Yan sonra da Ming bir diğerinin yokluğunda Ming'in ofisindeki ipuçlarıyla doğrudan olmayan bir şekilde iletişime geçer.[3] Daha sonrasında da şöyle özetlenir: Çatıdayken Ming bir gökdelenin camından yansıyan Yan'ı görüp etrafında döner ancak kimsecikler yoktur, sanki yansıma kendisininkiymiş gibi. Bir kez daha bir başkarakter, diğerinin sanal bir yansımasıymış gibi görünür. Yalnızca kendi hakkının var olduğunun onaylandığı etiğin bir başkasına duyulan kişisel bir taahhüt oluşuna göre (Levinas 1989), karakterlerin yüz yüze yaptıkları buluşmalara dayanan tüm drama, birinin kendi varlığını yaratmak için Öteki'ni hedef alan bir saldırıdır. Buna karşın *Kirli İşler*'de her birini bir diğeriyle karşı karşıya getirebilecek olan herhangi bir etkileşimin yokluğunda, iki ana karakterin karşılıklı ötekiliği oluşmaz. En sonunda başkarakterlerimiz çıkarımdan ve ipuçlarından farklı olarak doğrudan buluştuklarında, ötekinin onları kendi gerçekliğinde doğruladığı ilk anlam, devam eden dalaverelerden dolayı dağılır ve yok olur. Bu anlamda her iki karakter de ötekinin hakikatini yalnızca kendi hakikatlerinden, her birinin ötekinin hakikatini ilk bilinmeyen fizyonomileri vasıtasıyla anlamak zorunda olma kapasitelerinden dolayı kendilerine yüklenen hakikatleri inkâr ederler. Anlatı sineması için hakikatin konumuyla ilgili bir meseledir bu.

Kirli İşler'deki mesele, spesifik olarak hakikat ve kurmaca veya her iki ana karakterin deneyimlediği hakikat yitimi ile herhangi bir izleyicinin bir kurmaca izlediğini hissedecek olması arasındaki bağdır. Filmin ahlaki argümanı, Yan'ın veya Ming'in kendi karmaşık durumlarını anlayamamaları şeklinde görünür hale gelir – etik bir bağ yalnızca aralarındaki bir iletişimde tesis edilebilir. Ming, kişilerarası etiğin temellenebileceğine inanılan güveni zaten kaybettiği bir konumdan böyle bir bilgiyi talep etmeye hazırlanır. Buna karşın Yan, hiçbirinin inanamadığı, ahlaki olarak üstün, man-

tıksal anlamda öncel ve sosyal bir şekilde bağlayıcı bir Kanun kavramından bahsederek daveti reddeder. Sonuç olarak, karakterler yoğunlaşan bir yanılsama sisi içinde bir akıbete doğru sendelerken, hakikat için sorumluluk alması gereken kişi izleyicidir.

Mesele, hakikatin ya bir başkarakterden ya da sonunda bu hale gelen –izleyen ancak eyleyemeyen– bir izleyiciye yöneltilen otoriter bir sesten uzaklaşması meselesidir. Ne tür hakikat düzenleri beklentisi içindeyiz ve bunların sorumluluğu kimin üzerindedir? Şayet sorumluluk özgürlük kadar demokrasinin niteliğiyse, karmaşık bir anlatı yalnızca bir izleyicinin veya bir izleyici üyesinin tamamlanan bir işi üreticilerden kapmaya hazır olduğunda işlediği kadar demokratiktir. Filmin karmaşık anlatısı, hakikat durumlarının tarihsel ve biyografik olarak değişme, ancak böyle bir baskı altında hakikat ve eylem arasında yeni bir boşluğun doğma ihtimalini artırır. Bu boşluk, iletişimin yeridir fakat burada böyle bir iletişim hep uzaktadır ve yüz yüze buluşmanın bile evvelki dolayımlardan dolayı zehirlendiği kadar hep ikiyüzlülüğe ve maskelemeye maruz kalır. Belki de hâlâ en önemli şey şudur ki başkarakterleri ötekinin tanınmasında temellenen herhangi bir ahlak evreninden koparan ihanetler ve yalanlar silsilesi, izleyicinin karakterlere olan taahhütleriyle ilgili daha az karmaşık bir anlatıda olabilecek durumdakinden daha fazla şüphe duyar halde bırakır –mesela, *Kirli İşler*'in ABD versiyonu olan Scorsese'nin *Köstebek* (The Departed, 2006) filmi.

Anlatı-muhatap ilişkisinin demokratik unsurlarını deşmeye çalışırken zorluk daha da yoğunlaşır. Muhatap olan kişinin filmin kurmaca eylemleriyle ilgili yeterli bir ahlaki değerlendirmeye karşılık vermesi için, zamanlarını sahnede geçiren kurmaca ötekilere karşı bir sorumluluğunun olması gerekir. Ancak ilk olarak bu sorumluluk karakterlerin tamamen gerçek olmaya direnmelerinden dolayı zorlaşır ve bu zorluk anlatının karmaşıklığından ileri gelir. İkinci olarak her

birinin yaşamak zorunda olduğu, kendi içinde açıkça demokratik, paralel yalanlar bakımından Yan'ın ve Ming'in eşitliği aslında onları aynılaştırır ve bize, her birinin yalnız ötekinin ve bu yüzden de kendisinin hakikatini bilmediği değil, aynı zamanda izleyiciler olarak bizim hakikatimizi de bilmediği izlenimi verir. Bu yüzden, metinde tamamlanmayan yaratıcı ve entelektüel görevleri üstlenmek ve yargıda bulunmak için sanatsal metinlerle buluşmakta kültürel bakımdan uygun bir rol oynama girişimimiz, kendimizi dahil edebileceğimiz bu farklılığın yokluğundan dolayı boşa çıkar. Aslında izleyici, Ming kendi ötekisinin peşinde terminalin çatısında koştururken gözlemlediğimiz gerçekliğin aynılaştıran ve sersemletici eksikliğine doğru çekilir. Kendi yansımasına mı atlamıştır? İzleyicinin yansımasına mı atlamıştır? Kendi yansımamıza mı atlıyoruz?

İki resmi yönetim biçimi olan İngiliz ve Çin yönetimlerinin reddettiği demokrasi, Hong Kong filmlerinde yansıtılan Kanton kültüründe yaygın görülen güven etiğinin altının oyulduğu ve kendilerinin, reddedilen farklılık için temeli güven olan ötekinin öteki olarak tanınmasını kabul etmeyen bir demokrasi süreciyle ihanete uğratıldığı bir yön şaşırması olarak geri döner. Dolayım olarak, bu ilksel etik ve iletişimsel kanalların açılabildiği ortak payda olarak görünmek yerine, fiziksel bağlantı engelleri, teknolojik engelleme ve hakikat temelleri değil yanılsama temelleri olarak görünür. Ancak Pandora'nın kutusunu açan film bunu kapatamaz. Kişilerarası olanın çöküşü, dolayımın sağladığı ayrımın bu şekilde yitirilmesinin içine giren seyirciyi de kucaklar.

Belki de filmin bizi bu kadar keskin ve estetik olarak memnuniyet verici bir şekilde vurmasının nedeni budur. Çekişmeler Hegel'den Levinas'a kadar, sosyalin kişilerarasında bulunan temellerinin merkezinde yatar, bağdaşmaz ve yenilmez olan buradadır. Hakikati kurmazlar deforme ederler ve ancak bu deformasyon, biz aldatmaları bir sonuca

bağlarken (üçlemenin geri kalan filmlerinde yeniden açmak ve ayna tutmak için) aşırı bilgi vericidir de. Bilginin kendisinin fazlalığı, anlatının bu ilginç demokratikleştirmesinin bir özelliğine dönüşür, tıpkı 21. yüzyılın yeni şehir toplumlarında olduğu gibi. Tipik olarak, bir filmin konuştuğumuz bir faile, bir Ötekine dönüşmesini umarız; ama burada karakterlerin içsel aynılığı, ikinci, dışsal bir aynılığa da teşvik eder. Popüler bir başarı olarak bu şekilde fark edilmesi, farklı bir hakikat düzeninden dolayıdır: Zamanımızın karakteristik bir özelliği olarak epik, destansı, etik bir başarısızlığı temsil eder. Bu yüzden onu geçiyor olmanın, basit anlatının basit ve gerçekten de tarihsel olmayan etik prensiplerini açığa çıkartması yalnızca bir bonustur.

Notlar

1. Asıl itibariyle "Mou Gaan Dou" "Çıkış Yok" anlamına gelir. Başlığın neden Budist Cehennem'in en aşağı kısmına bir gönderme olduğunu açıklar.
2. Özellikle anlatı karmaşıklığı ile Hong Kong'un belirsiz politik kimliği arasındaki bağlantı, Wong Kar-wai'nin filmlerinde sık sık rastlanır (mesela *bkz. Hong Kong Ekspresi* (Chungking Express, 1994] ve *2046* [2004]; Hong Kong'un kaybolan kimliğine yönelik saplantıları, estetik bir görsel karmaşıklık ve anlatı karmaşıklığı aracıyla taşınan zamana, akışkanlığa, kısa ömürlülüğe odaklanmayla yansıtılır. İlginçtir ki Wong Kar-wai'nin çok övdüğü görüntü yönetmeni Christopher Doyle, *Kirli İşler*'de "Görsel Danışman" olarak gösterilir.
3. Karşılıklı yerinden etme hissi, Kirli İşler II'nin (2003) açılış sahnesini renklendirir. Bu diyalog sahnesinde, ara çekimlerde sadece insanların sesleri değil, arka plandaki saatin tik takları bile farklı hoparlörlerden gelir. Bu ikilik durumu, ne Wong'un ne de Sam'in ötekiyle iletişim kurabildiği diyalog ile paraleldir ki aslında ikisi de böyle bir şey yapabilmeyi gerçekten arzular.

Bibliyografya

Abbas, M. A. 1997. Hong Kong: Culture and the Politics of Disappearance. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bauman, Z. 2000. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity.

Beller, J. 2006. The Cinematic Mode of Production: Attention Economy and the Society *of the Spectacle*. Hanover, NH: Dartmouth College Press.

Benjamin, W. 2003. "The work of art in the age of its technological reproducibility: Third version," H. Eiland and M. W. Jennings (ed.), *Selected Writings*, vol. 4, *1938-1940* içinde. Cambridge, MA: Bellknap Press/Harvard University Press, s. 251-83.

Bukatman, S. 1993. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction. Durham, NC: Duke University Press.

Levinas, E. 1989. "Ethics as first philosophy" (çev. S. Hand and M. Temple), S. Hand (ed.), *The Levinas Reader* içinde. Oxford: Blackwell, s. 75-87.

Lu, S. H. 2000. "Filming diaspora and identity: Hong Kong and 1997," P. Fu ve D. Desser (ed.), *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity* içinde. Cambridge: Cambridge University Press, s. 273-88.

Lu, S. H. 2001. "Hong Kong diaspora film and transnational TV drama: From homecoming to exile to flexible citizenship." *Post Script*, 20, 2/3:137-46.

Morley, D. 2007. Media, Modernity and Technology: The Geography of the New. London: Routledge.

Teo, S. 1997. Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions. London: BFI.

Virilio, P. 1991. *The Lost Dimension* (çev. D. Moshenberg). New York: Semiotext(e).

Yau, E. 1994. "Border crossing: Mainland China's presence in Hong Kong cinema," N. Browne, P. G. Pickowitz, V. Sobchack ve E. Yau (ed.), *New Chinese Cinemas: Forms, Identities, Politics* içinde. Cambridge: Cambridge University Press, s. 180-201.

Yau, E. 2001. "Introduction: Hong Kong cinema in a borderless world," Esther C. M. Yau (ed.), *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World* içinde. Minneapolis: University of Minnesota Press, s. 1-28.

8

Birlikte Mutlu muyuz? *2046* ve *Aşk Zamanı*'nda Genel Melezlik

Gary Bettinson

Bu bölümde, Wong-Kar Wai'nin *2046* (2004) ve *Aşk Zamanı*'ndaki (In the Mood for Love, 2000) maceraperest hikâye anlatıcılığının ağırlıklı olarak popüler türle olan ayrıntılı bağlantısından oluştuğunu öne sürüyorum. *2046*'daki anlatı taktiklerinin izleyiciyi şaşırtmak ve yanlış yönlendirmek için bilinçli olarak kullanıldığını iddia ederek başlıyorum: Filmin belirsiz melodram ve bilimkurgu bileşimi, izleyicinin bazı şeyleri yanlış anlamasına neden olur. Sonrasında *Aşk Zamanı*'nın benzeşmeyen iki türü birbiriyle uyuşturduğunu, bunun da anlatıda yer yer hikâye boşluklarına, güvenilir olmayan işaretlere ve gecikmelere yol açtığını ileri sürüyorum. *Aşk Zamanı*'nın devamı kabul edilen *2046*'nın karışık genel stratejilerini kendisinin daha bilinen selefleriyle aynı derecede gerekçelendiremediğini iddia ederek, her iki filmin de bir melodram geleneği üzerindeki buluşma biçimlerinden bahsetmeye devam ediyorum. Son olarak Wong'un genel taktiklerini temel sinefiliye göre tanımlıyorum ve önerdiğim şeylerin Wong'un genel ve anlatısal deneyimi için en geçerli ve en yakın bağlamlar olduklarını gösteriyorum.

İki filmdeki hikâye anlatıcılığıyla ilgili karışıklık, nadiren sebepsizdir. Tipik olarak dolaylı sahnelenmiş eylemler ya da

hikâye eksiltileri, yazımsal öğelerle harekete geçirilecektir; genelde hikâye eylemi üzerinden anlatı işlevlerini, gecikmeyi, gelişimi, eleştirmeni alışılmışın dışında aygıtlar kontrol edecektir. *Aşk Zamanı* ve *2046*'nın en kendine has anlatı hilelerini bile genel ya da bileşimsel motivasyon aygıtlarıyla gerekçelendirdiklerini göstermeye çalışacağım. Bu bölüm ayrıca, neden oldukları özel etkilerin yanında, benzer hilelerle yapılan anlatı işlevlerini de nitelendirmeye çalışıyor.

Değişen Kafalar: *2046*'daki Karmaşık Anlatı

2046'nın başında, Tak (Takuya Kimura) 2046 yılından yola çıkan bir trenle seyahat eder, o yıl, kayıp anılarını geri kazanma arayışında olan zaman yolcularını cezp etmektedir. Ayrıca değişim güçlerinin gecikmiş olduğu zamansal bir uzamdır. 1963'te Chow Mo-Wan (Tony Leung Chiu-Wai), Singapur'da profesyonel bir kumarbaz olan Kara Örümcek'in (Gong Li) peşine düşer ama geri çevrilir. 1966'da Chow, zampara sevgilisinin ölümünün yasını tutan Mimi'yle (Carina Lau) karşılaşır. Mimi, kıskanç bir hayran (Chang Chen) tarafından şiddetli bir saldırıya uğrar, Chow saldırının Hong Kong'un Oriental Oteli'nin 2046 numaralı odasında geçtiğini öğrenir. Oda numarası Chow'da yankı uyandırır ve bitişikteki odayı tutar. Orada "2046" başlıklı fütüristik bir öykü yazar. Sonra Bai Ling'in (Zhang Ziyi) ilgisini talep eder ve aralarında fırtınalı bir ilişki doğar ama Bai Ling duygusal olarak çok fazla bağımlı olunca Chow vazgeçer. Otel müdürü ve kızı Wang Jingwen (Faye Wong) arasındaki bir kavga, Chow'un araya girmesine neden olur: Jingwen'in ve Jingwen'in babasının onaylamadığı Japon sevgilisi Tak'ın ilişkisi arasında arabuluculuk yapar. 1970'te, Bai Ling kazara Chow'un gerçek adı Su Lizhen olan Kara Örümcek'e dair anılarını tetikler ve geçmişteki bir aşkın başkahramanını hatırlatır. Chow, Bai Ling'in teklifini reddeder ve eve tek başına taksiyle gider.

2046, film başlıklarında bir çığır açar ve jenerik sonrası sekansı fütüristik yolların ve demiryolu hatlarının olağanüstü büyüklüğünü tesis eder. Tak'ın dış ses konuşması renkli çizgili tünellerin, delikli sütunların ve kadın robotların esrarengiz görüntülerine eşlik eder. Olay örgüsü, sonrasında 1963'e gider fakat bu aşamada açıklayıcı işaretlerin eksikliği, eylemin uzam-zamansal bağlamını tanımlamamızı engeller. [*Aşk Zamanı*'na aşina bir izleyici geniş anlatı içeriğini mizansenin (*mise-en-scène*) bazı yankısal unsurlarıyla (ışıklandırma, dekor vb.) olduğu kadar Chow'un suretiyle de anlayabilir]. Bir ara başlık, iki sahne arasındaki geçişi sağlar ama bizi yeni kurgunun anlatı bağlamına yönlendirmekte çok soyut kalır. Yönelim bozukluğumuzu çözmek için, Wong Kar-Wai olayların ortasında (*in medias res*) Chow'un ve bir kadının önceki görülmemiş bir karşılaşmada verilen karşılıklı vaatlerle ilgili esrarengizce daldıkları koyu bir sohbet içinde ikinci sahneye başlar. Baskıcı hikâye anlatımını belirtilmemiş zamansal ve mekânsal bağlamla birleştirmek, izleyicinin anlatı eylemi hakkında merakını uyandırır: Bu sahnedeki kişiler kimdir? Aralarındaki ilişki nedir? Bu eylem, ne zaman ve nerede geçiyor?

Daha çarpıcı olan şudur ki sıralanmış sahneler, türün oldukça ayırıcı bir kullanımını sunar. İki açılış sahnesi arasında, belirsizliğe sebep olan ve dolayısıyla merak uyandıran belirgin nedensel, zamansal ya da mekânsal bağlantıların şaşırtıcı bir eksikliği vardır. Bu iki sahnenin ilişkisi var mıdır (nasıldır)? Wong, bu belirsizliği filmin ilk 24 dakikası boyunca devam ettirir, böylece iki olay örgüsü birbirleriyle belirsiz ilişkileri içinde çözülür. Böyle bir belirsizlik, izleyiciyi çıkarım yapmaya teşvik eder. Belki de şayet geniş anlamda simgesel veya tematik yollar kullanmıyorsak, iki olay örgüsünün birbirleriyle bağlantısız halini birçok varsayım arasında dengede tutma eğilimi taşırız. Esasen, bununla birlikte izleyici, eylem çizgileri arasındaki nedensel bağlantıları arayacaktır. Birçok etken bizi 1960'ların eylemini (bunu "gömülü"

anlatı olarak düşünürüz) kapsayan ve dile getiren "çerçeve" hikâye olarak bilimkurgu olay örgüsünü dikkate almaya itebilir. Olay örgüsü sırası, böyle bir etkendir: Film 2046'da başlar ve akabinde 1963'e döner. Bu, geriye dönüş yapısını hissettiren bir ön manevradır. Geriye dönüş hipotezi, Tak'ın açılış sahnesinde dış ses anlatısının varlığıyla güçlendirilmiştir ki fütüristik eylem gibi 1963 sahnesini de aynı kategoriye dahil ettiğini farz edebiliriz. Ve gömülü olay örgüsünün, filmin açılış sekansında kurulan birçok dolaylı gizemi açığa kavuşturmasını bekleyebiliriz (Tak neden 2046 yılını terk etti? Bahsettiği kadın onu gerçekten hiç sevmiş miydi? Tak, kadının sırlarını keşfedecek mi?).

İzleyicinin geriye dönüş hipotezi, sonraki olaylarla önemini yitirecek ve sonunda yetersiz kalacaktır. Önemi yitirilen etken, anlatının 1960'ların eylemini Tak'ın seslendirme anlatısına demirlemeyi reddetmesidir; 1960'larda Chow'un dış sesine giriş sahneleri, bizim geri dönüş çıkarımlarımızı daha da zayıflatır. Olay örgüleri arasındaki doğru bağlantıyı kesin surette bulabilene kadar tam 24 dakika geçer. O noktada iki hikâye dizisinin nedensel olarak bağlı olduğu ortaya çıkar: Chow "2046" adlı bir bilimkurgu romanı yazdığını dış sesle aktarırken, anlatı fütürüstik eylemlerin görsel parçalarını gösterir. Anlatının buradaki iletişimselliği, Chow'un öznelliğiyle filmin bilimkurgu olay örgüsü ilişkisini güvenilir bir şekilde kurmamızı sağlar.[1] Aynı zamanda bu yeni bilgi, bizim önceki geri dönüş hipotezimizi, fütüristik sahnelerin 1960'ların gömülü film konusunu "anlatan" çerçeve anlatı oluşturduğu varsayımımızı tersine çevirerek geçersiz kılar. Dahası, "gerçek" hikâye evreni olarak düşündüğümüz şeyleri (2046 sekansı) Chow tarafından hayal edilen kurgusal ortama göre değiştirmeye zorlanırız. Şimdiye kadar (ve *2046*'nın ilk defa bilimkurgu filmi olarak duyurulmasıyla) fütüristik dünyanın filmin periyodik kurgusundan ontolojik olarak daha az tutarlı olduğunu düşünmek için hiçbir nedenimiz yok. Bütün bu

etmenler, anlatının uygunsuz ve hatalı varsayımları besleyen oldukça baskıcı bir özellik taşıdığını belirtmeye yarar.

2046'da melodram ile bilimkurgu türlerinin yan yana olması, özellikle eylemin önceki aşamaları için ayrıştırıcı bir işarettir. Fakat film ilerledikçe, bu türlerin unsurları her bir temel olay örgüsünde yavaş yavaş kaynaşır. Duygu, türler arasındaki ortak bağlantıdır ve iki paralel hikâyenin de merkezi haline gelir. Fütüristik ikonografisini terk etmeyen bilimkurgu olay örgüsü temelde hassaslığı, aşkı ve engellenmiş arzuyu hatırlatan melodramatik anlatının içinde kurulmuştur. Eylemin melodramatik çizgisi tür uzmanlarının da bilimkurgunun favori teması olduğu hususunda hemfikir olduğu şeyi karşılıklı olarak açar: "İnsanilik" kavramı (Neale 2000, s. 102-3; King and Krzywinska 2002). *2046*, Chow'un robot gibi programlanmış günlük yaşantısını resmeder. Bu analoji, Chow'un kendi duygularını kapatan ve diğerlerinin duygularını iten mekanik eğilimi için de geçerliliğini sürdürür. Kadınlar Chow'un duygusal bağlılığı inkâr ettiğine tanık olurlar. Yatıştırıcı etkisinden dolayı alkole önem verir ("alkol işleri kolay hale getirir"). Varlığı ise rutine bağlanmasından dolayı robotiktir: Chow otomatikleştirilmiş davranış kalıplarına kilitlenmiştir (Diegetik yazısının "hiçbir şey hiçbir zaman değişmez" dediği bir evren tahayyülü tesadüfi değildir; böyle bir yer, alışkanlık ve devamlılık arayan izleyiciye ütopik bir rahatlık sunar). Chow duygu kabulüne (Jingwen'le ve Su Lizhen'le romantik bir bağlılık kurar) ve değişikliğine (önceki rutinlerini boş verir) doğru kendini yönlendiren bir karakter gelişiminin izini sürer. Diğer bir deyişle, hayatın *insani* yönleri kendilerini Chow'a zorla kabul ettirir. Olay örgüsü malzemelerini duygu temaları çevresine yerleştiren Wong, başlangıçta çelişen iki türü uyuşturabilmiştir.

Bilimkurgu, gerçekçiliğin sıradan ölçütlerini çiğner ve *2046* çifte karakter stratejisini güdülemek için bu normdan faydalanır: Filmin birçok oyuncusu fütüristik karakterleri

yanı sıra, 20. yüzyıldaki karşılıklarını da canlandırır. Benzer fiziksel yapılı failler, düzenli olarak bilimkurgu evrenine yerleşir –François Truffaut'un *Fahrenheit 451*'ini (1966) sanat sinemasına bağlı diğer bir örnek olarak düşünün. Ayrıca Wong, filminin bilimkurgu aygıtlarını fütüristik olay örgüsüyle öznelleştirerek diegetik olarak harekete geçirebilir. *2046* fantastik tür ikonografisini Chow'un tuhaf hayal gücünü kullanarak savunur. Zihninde canlandırdığı dünyanın tuhaflığına rağmen Chow hayali evrenini kendi yaşamındaki bilgilerle yükler. ("bütün bu şeyleri ben uydurdum" diyor " ama bazı deneyimlerim de bunun içinde yer buldu"). Başkahramanı, gerçek hayatını romanlaştırma eğiliminde olan bir yazar yapan Wong, filmdeki birçok oyuncuya ikili roller vermesini gerekçelendirmiş olur.

Filmin anlatısı, ikili gidişatını Chow'un gelecekteki kendisini, başka bir karakterin fiziksel özelliğine bağlayarak karmaşıklaştıracaktır. *2046*'nın Chow'u Tak'ın beden özellikleriyle tanımlanmıştır. Hikâye terimleriyle konuşursak, Chow'un, Jingwen için Japon karakterlerin romantik halleriyle özdeşleştirdiği bilindiğinden, kendini Tak olarak düşünmesi makuldür. Ama anlatı, karakterlerin bu birleşimlerinin aleni işaretlerini geciktirir ki filmin çoğunda Chow'u ve zaman yolcusu Tak'ı, ayrı karakterler olarak yersizce bireyleştiririz. Geç gelen bu bilgi (gösterimin başlamasından 1 saat 10 dakika sonra) bizi yeniden değerlendirme ve nitelendirme yapmaya zorlar. Önce Chow'u yeni bedensel özelliklerine dayanarak yeniden tanımlamamız gerekir: "Chow", şimdi öğreniriz, filmde birbiriyle çelişen iki fiziksel özellik yapısıyla ayırt edilir (aynı zamanda Chow'un hayal edilen bedeniyle gerçek bedenini ayırt etmemiz gerekir). İkincisi, Tak'ı içeren önceki bilimkurgu eylemleri hakkındaki anlayışımızı yeniden gözden geçirmemiz gerekir. Zaman yolcusunun öznel durumu, Chow'un tutumlarını, duygularını ve inançlarını sunma anlamında şimdi geçmişe dönük bir şekilde anlaşılmalıdır. İş-

leri biraz daha karmaşıklaştıran anlatı, bizden filmin iki temel bölgesi için de Tak'a farklı psikolojik özellikler atfetmemizi ister: Bedensel sürekliliklerine rağmen Tak'ın geçmiş ve gelecek halleri, tek bir psikolojiyle ilişkilendirilemez.

Dolaylı olarak, anlatı bizi Chow ile Tak'ın anlamdaşlıkları hakkında uyaracak işaretleri gizli tutar. Filmin açılış sekansında, Tak'ın dış ses konuşması (Japonca) fütüristik şehir manzarasının görüntülerinin üstüne bindirilir. Sonra, konuşmadaki aynı bölüm tekrar edilir, bilimkurgu görüntüleri yine buna eşlik eder ama bu sefer konuşmayı *Chow* seslendirir (Kanton Çincesiyle). Bu aşamayla, anlatı Tak'ın Chow olarak imgesini belli eder ve böylece Chow tarafından söylenen tekrarlı ifadeler, iki karakterin birbirleriyle yer değiştirebilecek kişiler olduğuna dair farkındalığımızı artırır. Ama daha iletişimsel bir tekrar da birinci seslendirmenin baskıcılığına maruz kalır ki geçmişe baktığımızda esas karakterin bilgisini sakladığı görülür. Açılış sekansındaki hiçbir şey bize başkahramanın yer değiştiren kimliklerinin ipucunu vermez. Yine de anlatısal hile burada diegetik düzeyde gerekçelendirilir: Chow, 2046 evrenini genel anlamıyla "yazdığı" ve onun görsel boyutlarını tasavvur ettiği için karakterlerinin sessel niteliklerini içeren sonik boyutlarını da "tasavvur etmesi" akla yatkındır. Bu durumda baskıcı bir hikâye anlatma taktiği, yazar-başkahramanın fantezi kurgulamasına göre gerekçelendirilebilir.

Bedensel benzerlik, bizi filmin iki farklı olay örgüsü boyunca karakterleri kıyaslamaya teşvik eder. Anlatı bizden sadece *kendi başına* gelecek eylemleri anlamamızı istemez (zaten bizzat kendisi eylemlerin eksiltili ve gizli yöntemlerinin verilmiş olmasıyla çok talepkâr bir iştir); ayrıca *2046*'daki hikâye eylemini, karakter psikolojisini ve paralel olay örgüsündeki ilişkileri yankılıyor ve aydınlatıyor olduğunu da kavramalıyız. Chow'un Jingwen'le olan romantik çekimi, en çok –yine de en dolaylı yoldan Chow tarafından "anlatısallaştırıldığı" için– Tak ve android arasındaki bilimkurgu sahneleri boyun-

ca iletilir. Öyleyse, güncel eyleme ayak uydurmakla beraber, izleyici eylemin paralel çizgisi boyunca karakterleri ve eylemleri sürekli çapraz olarak eşlemelidir. Karakterler arasındaki uygun bağı belirleyememek ve bir failin paralel emsalindeki duygularını ve davranışlarını saptayamamak, 1960 sekanslarında karakterlerin ilişkisinin izini kaybetmeyi göze almaktır.

Hem *2046* hem de *Aşk Zamanı*, hikâye eyleminin tekrar eden yapısını dokur ve yine burada bileşimsel motivasyon anlatının biçimle olan oyununa bel bağlar. Göreceğimiz gibi, saplantılı bir yeniden sahneleme, *Aşk Zamanı*'nın biçimsel eyleminin (yani biçimsel tekrarlardaki bir motifin işlevini yakalayan eylemin) çoğunu gerekçelendirir. *2046* da aynı şekilde anlatısal olarak tekrarlayan eylemi harekete geçirir. 1960'ların olay örgüsünde tanık olduğumuz eylemler, akabinde *2046*'nın anlatısında yeniden sahnelenmiştir – anlatının biçimsel örgüsüne dikkat çekmekle kalmayıp Chow'un diegetik yazısını kendi gerçek yaşam deneyimlerinden oluşturmasıyla ilgili düşüncemizi de doğrulayan bir stratejidir.

Yine de Wong hikâye dünyası içindeki eylemlerden faydalanarak şaşılacak kadar çok sayıda hikâye anlatma stratejisi kurgulamış olmasına rağmen, *2046*'daki her anlatı stratejisi, *diegesis*ten ya da gelenekten oluşamaz. Örneğin filmdeki olayların sırası herhangi bir anlatı karakterinin ya da hikâye eyleminin etkisi dışındadır. Hiçbir diegetik etmen, olay örgüsündeki sözcüklerle konuşacak olursak Chow yaratmaya karar vermeden önce bize *2046* evreninin gösterildiği gerçeğini gerekçelendiremez. Daha genel olarak, anlatı, hikâye olaylarını sarmal biçimde sıralayarak özerkliğini kanıtlar. Büyük bir öngörülemezlikle *2046*, çeşitli zaman kuşakları boyunca zigzaglar çizer. Bilimkurgunun zaman yolculuğu özelliği bu maceraperest örgüyü de harekete geçirmez. Örneğin filmin 20. yüzyıl olay örgüsü içerisinde neden dolambaçlı bir yol izlediğini (mesela 1963, 1967, 1970 gibi yıllar arasındaki beklenmedik kaymaları) açıklamaz. Bilimkurgu da anlatının

baskıcılığına neden olmaz. Elbette birçok modern bilimkurgu filmi, baskıcı (ya da polisiye) anlatı sunar [örneğin *Bıçak Sırtı* (1982), *12 Maymun* (1995) ve *Azınlık Raporu* (2002)]. Ama bu filmlerdeki polisiye anlatı, filmin hikâyesinde oluşturulan gizemle ve soruşturmayla güdülenir. *2046*'da genel olarak anlatının eksiltilerini, gecikmelerini ve aldatıcı hilelerini güdüleyen böyle bir soruşturma yok. Yer yer zamansal bilgiye açıkça işaret etmeyi (örneğin ara başlıklarla) reddeden anlatı farklı zaman süreleri arasında kayarak değişken bir zaman algısı yaratır.

Öngörülemez zamansallık, ayrıca *Aşk Zamanı*'nı da oldukça baskıcı anlatı tarzıyla sarar. *2046*, bazı hikâye anlatma taktiklerini istediği kadar etkili şekilde kullanamasa da, *Aşk Zamanı*'nın çeşitli anlatı stratejileri için daha büyük gerekçeler sunduğunu keşfedebiliriz. Burada, Wong'un filmlerinde sıklıkla olduğu gibi deneysel hikâye anlatıcılığı, yönetmenin türle olan sinefilik bağlılığıyla başlar.

Tutku Suçları: *Aşk Zamanı*

2046'dan söz ederken, genel türlerin çarpışmasının güçlü bir geciktirici ve kafa karıştırıcı etki yarattığını söylemiştim. Daha kurnazca, *Aşk Zamanı* iki farklı türü üstü örtülü şekilde birbirine geçirerek anlatı karmaşası oluşturur. Wong, röportajlarda örtük türün filmin melodram yüzünün altında etkili olduğunu ileri sürerek bu katmanlı jeneriği ima etmişti. *Aşk Zamanı*, sanal bir dedektif öyküsü için salt bir ön-metin niteliği taşıyan, içinde ilişkilerin ve kalp kırıklıklarının olduğu romantik bir öyküyle ilk olarak Hitchcockçu bir gecikme egzersizi olarak düşünülmüştür

> [...] *Aşk Zamanı*'na] bir aşk hikâyesi olarak değil de bir macera filmi, bir gerilim filmi gibi yaklaşmaya karar verdim. [başkahramanlar] kurban olarak yola çıkarlar,

> sonra olayların nasıl olduğunu anlamaya çalışmaya ve soruşturmaya başlarlar. Çok kısa sahneler ve sabit gerilim yaratma girişimiyle bu filmi planlama şeklim buydu (Tirard 2002, s. 198).

Bu polisiye taslak, sadece *Aşk Zamanı*'nın anlatı yapısında değil de bence filmin mizanseninde, ikonografisinde ve anlatısal bakış açısında da fark edilebilir. Gizli polisiye örneklemi, melodramın düzenini bozarak ve en önemlisi de bizi anlama hatalarına zorlayarak tekrar tekrar filmin yüzeyine kıvrılarak gitmektedir.

Aşk Zamanı, 1962'de başlar. İki yabancının, Chow Mo-Wan (Tony Leung) ile Su Lizhen'in (Maggie Cheung), Hong Kong'da Mrs. Suen'in pansiyonunda bir süreliğine yolları kesişir. Mrs. Suen bir odayı Su'ya ve kocasına kiralarken, Chow bitişik odayı kendisi ve karısı için kiralar. Chow ile Su komşuluk ilişkisi kurarlar ama sonra eşleri arasında bir ilişki olduğundan şüphelenmeye başlarlar. İki karakterin de ilişkinin nasıl başladığına ve eşlerinin teklifi ilk kabul edişlerinin nasıl olduğuna dair merakları büyür. Gitgide, başkahramanlar kendi karşılıklı çekimlerini kabul etmeye başlarlar ama arzularında daha ileri gitmemeye karar verirler. Arkadaşlıkları hakkındaki dedikodular kısa zamanda tüm apartmana yayılır. Su için oluşmaya başlayan duygularının farkında olan Chow, Singapur'da bir iş bulur. Yıllar sonra, Chow Cambodia'ya gider ve bir çatlağına sırrını fısıldadığı Angkor Wat'ın enkazını ziyaret eder.

Aşk Zamanı, sinoptik olarak epeyce tipik bir melodramı işaret ediyor gibi görünebilir. İç çatışma –türün kökeni– hikâyenin, karakterlerin merkezi dört başrolü içinde şiddetli yüzleşmelere mahal veren evlilik içi aldatmalarına bakarak tahmin edilir. Fakat anlatı çoğunlukla melodramatik çatışmaları savarak ve eşlerini aldatan kişileri başkahramanların hareketlerine bağlı olan bir çeşit hikâye armatürü gibi yüzleş-

tirerek filmden uzaklaştırır. Daha genel olarak, film melodramatik geleneğin çizgilerini kesen anlatı hilelerine ve hamlelerine ev sahipliği yapar.

Filmde böyle öngörülemez ve görünürde genel karşıtı bir hikâye anlatıcılığını nasıl açıklayabiliriz? Ben aşağıdaki açıklamayı öneriyorum. Melodramın belirgin çağrışımına rağmen, *Aşk Zamanı* farklı genel şemaların düzenine üstü kapalı olarak hayat verir ve genel olarak sadık kalır. Filmdeki çatışmanın gerçek yeri, hikâye anlatıcılığının melodramatik ve polisiye hikâye anlatma üslupları arasındaki gerilimi nakleden anlatı düzeyinde algılanabilir.

Wong'un çıtlattığı gibi, *Aşk Zamanı* başkahramanların gizli ihanetleri araştırdığı görsel bir polisiye hikâye olarak düşünülebilir. Eşlerin kaçamak ilişkileri anlatı "suçunu" oluştururken, başkahramanların iş sonrası ilişkisi, anlatının "soruşturması"nı yansıtıyor. Polisiye anlatı yapısına başvuran Wong, ayrıca polisiye evreninin ahlaki boyutlarına da başvurur. Eğer başkahramanların rol yapması bir soruşturmaya benziyorsa, eşlerin ilişkileri de bir suçun bütün ahlaki bedeline bağlanabilir (filmin eşlere bu bakış açısını sunduğunu öne sürmüyorum, sadece bu başkahramanlar tarafından paylaşılan bir bakıştır). Chow'un ve Su'nun yasak duygularının farkına vardıklarında bununla yüzleşmeleri gerektiği kendi basit ahlaklarıyla ilgilidir; eşleri tarafından karşılıklı oynaşma rolü yapılırken ortaya çıkan bir açığa vurma. Eşlerin birbirlerini aldatmalarının bu şekilde yeniden sahnelenmesi, polisiye türün bir klişesini gerçekçi bir biçimde yorumlar: suçluların hareketlerinin (ya da suçu tekrarlamanın) kökenine inme.

Filmdeki böyle bir örtük şemanın tasviri, bizim benzer polisiye özelliklere maruz kalmamıza ve gelen motivasyonun görünürde gelenekçi olmayan, genel karşıtı bir öykü eylemine atıfta bulunmamıza müsaade eder. Üstelik başkahramanların rol yapması bir örnek teşkil eder. Başkahramanlar tekrarla-

malarını "bağımsız" bir soruşturmaya benzetmek niyetindelerse, bu geri teper. Eşlerinin ilişkisini soruşturmak, Su'nun ve Chow'un taklit ettikleri evlilik dışı arzularıyla özdeşleşmelerini sağlar.[2] Bu özdeşleştirme, polisiye ve suçlunun yakın birlikteliğinin başlıca işaret olduğu polisiye-kurguyla doğrudan benzeşim kurar. Bu da ahlakın bulandırılmasıyla sonuçlanır: İyi ve kötü kutuplaşması çöker ve polisiyenin ahlak kimliği, suçlununki tarafından yutulmakla tehdit edilir (ya da tam tersi).[3] Filmin *aleni* melodramatik modeline karşı, bu rol yapma yörüngesi kendine özgü ve genel karşıtı olarak ortaya çıkar. Ama filmin örtük polisiye şemasını çizerek, oldukça geleneksel genel malzemesini keşfetmeye başlarız. Öyleyse, bu örnekte, hikâye anlatıcılığı genel karşıtı değildir; aksine filmin bütününde saklı tutulan genel paradigmaya uyar.

Örtük polisiye unsurlar, açıkça filmin perspektif tasarımı tarafından ön plana çıkartılır. *Noir* ikonografi, mizanseni zapt eder: Çalan telefonlar ve kapı zilleri sinir bozucu şekilde yanıtsız bırakılır; sigaralar saplantılı bir şekilde içilir ve kaygının yaygın işaretleri olarak iş görür; ve gece aralıksız sağanak yağışlı ışıklı Hong Kong sokaklarına çarpar. Buradaki başka türlü bir gizli polisiye şeması, *Aşk Zamanı*'nın yüzeyinde belirir ve izleyiciye filmdeki diğer polisiye unsurları aramaları için işaret verir.

Hikâye eylemi ve ikonografisi bir yana, bu polisiye unsurlar filmin anlatısal bakış açısında dışavurulur. Filmin, geleneksel melodramatik hikâye anlatılıcılığını hiç durmaksızın altüst ettiği yer burasıdır. David Borwell, melodram anlatısının iletişimsellik ve her şeyi bilme olduğunu ileri sürer. (Bordwell 1985, s. 70-3). Bir melodram, izleyiciye epistemik olarak hükmeden bir bilgi hiyerarşisi kuracaktır. Edward Branigan, bilgi hiyerarşisinin bize "izleyicinin belli bir zamanda belli bir karakterden daha fazla (>), aynı (=) ya da daha az (<) bilip bilmediğini değerlendirmemize" nasıl imkân verdiğini göstermiştir (Branigan 1992, s. 75-6). Melodramlar müteakip

yapıya ağırlıklı olarak bağlı kalmıştır: İ >A, İ izleyiciyi A diegetik karakterleri ifade eder. Geleneksel melodramda, anlatı "bilgi eşitsizliği" yaratır, bu yüzden izleyiciyi epistemik hiyerarşinin üst katmanına yerleştirmek üzere yapılandırılmıştır. Sonuç olarak, melodram anlatısı, türün eylem açıklığı ve dramatik ironi gibi dayanak noktalarını harekete geçiren azami saydamlıkla sunulur. Buna karşın, polisiye film bulanıklık, baskıcılık ve gecikme tarafından kontrol edilen anlatı tarzını kurar. Her şeyi bilmenin ve saydamlığın ağırlığı boşaltılmıştır. Anlatının soruşturma aşaması bile bir derece iletişimsizlikle tanımlanmıştır. Anlatının gizlemesine ve gizemin altını çizmesine uygun olarak, polisiye filmi anlatısını izleyicinin bilgisini kısıtlamak için kullanır. Bragian'ın deyişiyle izleyicinin ve başkahramanın bilgi hiyerarşisinde aynı zeminde bulunma eğilimleri vardır, hatta izleyici bazen dedektiften daha az bilir.

Aşk Zamanı'nın soruşturması, polisiye tarzıyla iletişim kurmaktadır. Başkahramanların eşlerinden şüphe ettiklerini fark etmemiz, filmin içine girmemizin üstünden 26 dakika geçince olur. *2046*'daki gibi Wong, üçüncü gerçekliğe kadar hikâye olaylarının görünürde berraklaşmasını erteler. Bu aşamayla film aile içi geçimsizlikle ilgili önemli ipuçları verir (Chow'un karısının mütemadiyen geç saate kadar çalışması; Su'nun kocasının sık sık ve uzun zamanlı yurtdışı gezileri). Ama anlatı hem eşlerinin ilişkisini hem de başkahramanların bu konudaki şüphelerini açıklamakta oldukça ketumdur. Sadece Chow, Su'ya sadakatsizlik konusunu ilk açtığında, izleyiciye suçun ve yeni başlamış soruşturmanın bilgisi verilir. Öyleyse polisiye geleneğine sadık kalan *Aşk Zamanı*, "dedektif onları söze dökene kadar çıkarımlarına ulaşmamıza" izin vermez (Bordwell 1985, s. 67).

Eşlerinin ilişkilerinin ortaya çıkması, izleyiciyi önceki kısımları incelemeye davet eder. Şimdi anlatının doğru içeriklerinin bastırıldığı önceki sahneleri yeniden değerlendirme-

miz gerekir. Örneğin Su ile Chow'un karısı arasında geçen konuşmayı iki açıdan değerlendirmeliyiz: Bu tür sahneler artık komşu karşılaşmaları olarak değil de soruşturmadaki aşamalar olarak yorumlanmalıdır. *Aşk Zamanı* dikkatimizi başkahramanları içeren şimdiki ve gelecek eylemlere çekmesine rağmen, bunun gibi anlatı hamleleri önceki eylemleri yeniden değerlendirmemizi talep eder. Öyleyse filmin Tzvetan Todorov'un öne sürdüğü gibi, polisiye kurmacanın merkezi olan zamansal esnekliğe bağlı kaldığını varsayabiliriz (Todorov 1977, s. 42-52). Ama Todorov'un aksine *Aşk Zamanı*'nın anlatısı tarafından istenen geçmişi anımsama, suçu (örneğin eşlerin sadakatsizliğini) yeniden oluşturmamıza başkahramanların soruşturmasının önceki aşamalarına dikkatimizi yönlendirecek kadar da teşvik etmez –dolayısıyla eşlerin hikâyedeki ilginin merkezi olmadığı varsayımımızı destekler.

Polisiye anlatının baskıcı niteliği, hikâye olaylarını muğlak hale getirmek için de kullanılır. Bu özellikle genelde *in medias res* başlayan (böylece bağlamsal hipotezleri daraltan) ve başkahramanların kişilerarası değişimlerinin edimsel doğasına belirsiz bir işaret sunan rol yapma sahnelerinde barizdir. Bu tür sahneler, istikrarsız hipotezlere ön ayak olur: Başkahramanlar "kendileri olarak" mı yoksa taklit ettikleri eşler olarak mı görüşürler? İzleyici, olayların doğru durumunu açıklığa kavuşturmak için açık işaretleri beklerken iki olasılığı da düşünmelidir. Başkahramanların işe meyilli olduklarını bir kere kabul ettirince, anlatı bizim varsayımlarımızla oynayabilir. Mesela göze çarpan rol yapma eylemlerini başkahramanlar arasındaki otantik bir konuşmayla yer değiştirmeye zorlayabilir – ya da tam tersi. Bir yöntem, başkahramanlar arasında "düz", taklit edilmemiş değişime, rol yapma sahnesi iliştirmektir; böylelikle önceden tasarlanmamış bir karakter ilişkisi sürekliliğine dair yanlışlıkla çıkarım yapabiliriz. *2046* tarafsızlıkla ilgili varsayımlarımızın önünü (gelecekteki evreni öz-

nelleştirerek) kestiği gibi, *Aşk Zamanı* da karakter eyleminin gerçekliğini belirsiz kılmak adına yer değiştirme taktiğini üstlenir.

Aşk Zamanı, baskıcı olduğu kadar da kısıtlı bir anlatı sergiler. Bir karakterler kesitine her şeyi bilen bir yaklaşım sağlayan melodramatik anlatının tersine, buradaki anlatı genellikle bir ya da iki başkahraman tarafından sürüklenen bir gidişatla kısıtlanmıştır. Anlatı, izleyiciyi eşlerin ilişkilerinin farkına vardırmadan önce, filmdeki erken aşamalarda içsel normlardan kısaca sapmıştır. Burada bizim başkahramanlarla uzamzamansal bağımız[4] iki eşe dolaylı erişimimizi kabul etmek için geçici olarak kopmuştur. Su'yla sohbet ederken Chow'un karısının (görsel açıklığı mesafe, odak dışı olma ve kameraya dönme kesmeleriyle engellenmiştir) sahne dışında bir erkeğe "o senin karındı" dediği duyulur. Sinir bozucu şekilde, anlatı yeni bir eyleme geçerek sahneyi keser.

Buradaki anlatı, bu sefer iletişimsel ve baskıcıdır. Karakter konuşmaları izleyicilere eşler arasında yasak bir ilişki olduğunu anlamalarının ipucunu vererek hayli iletişimseldir. Yine de hem anın kısalığı hem de dolaylı görsel hareket izleyiciyi şaşırtır ve önemli hikâye bilgisini kaçırmasına ya da yanlış yorumlamasına sebep olarak konuşmasına anlamından muhtemelen uzaklaştırır. Örneğin, sahnedeki kadının ve adamın kim olduğunu anlamayabiliriz, özellikle de görüntü onları net olarak göstermediği için (Su'nun kocası dolaylı şekilde bile gösterilmemiştir ve tipik *noir* tarzında, büyük bir nesne – bu durumda, bir lamba– bir sahnenin ön planını Mrs. Chow'u görmemizi engelleyerek keyif kaçırıcı şekilde kaplar.) Eşlere uygulanan bu dolaylı görsel tarz *Aşk Zamanı* boyunca etkili olur. Tüm filmde fiziksel olarak göründükleri ölçüde, eşler her zaman baskıcı görüntülerle ya da mizansende göze batan nesnelerle gizlenmiştir. Anlatıda bu karakterlerin iletişimsel olmayan varlığı, eşlerin filmin merkezi "ilgi-odağı" olmadığı varsayımımızı daha da netleştirir.[5] Yine de eşlerin eyleme ka-

vuşan belirgin beklentisi kapanmamıştır: Anlatı melodramatik çatışma beklentimizi engellemekten kaçınır.

Karakterin fizikselliğine erişimi bastırmak, melodramadan çok polisiye anlatısında daha yaygın bir stratejidir. Fakat polisiye filminde böyle bir strateji hayat buluyor ve nihayetinde gizlenmiş kişinin "maskesini çıkarma" arzumuzu tatmin ediyor olsa da böyle bir tatmin *Aşk Zamanı* izleyicisine verilmez. Eşler gizlenmez, böylece anlatıda sonraki bir iklimsel aşamada akabinde açığa çıkabilir. Dahası, gizemin bu konudaki herhangi bir anlamı fazlasıyla hafifletilmiştir çünkü eşler meçhul kişiler değillerdir: Onlar Chow'a ve Su'ya elbette tamamen görünürken, izleyici onları başkahramanların karısı ve kocası olarak bilirler. O yüzden, eğer eşler bize görünür şekilde sunulurlarsa (yani görsel bir gizleme olmadan) önemli bir anlatı ifşasının olmayacağını fark ederiz – ki aslında hiç olmaz.

Öyleyse, eşleri gizlilikle örtmekle kazanılan şey nedir? En önemlisi, eşlerin temsil ettiği fiziksel boşluğun onların hareketlerini taklit eden başkahramanlarca çok makul bir şekilde –izleyicinin zihninde– doldurulduğu anlamına geldiğini söyleyebilirim. Öyleyse, izleyici için eşini aldatan eşler, başkahramanla eşanlamlıdır ve dolayısıyla ondan ayrılamaz.

Bu bileşimin bir yan ürünü de karakter özgünlüğünü gerçekleştirmenin zorluğudur. Biçimsel olarak *Aşk Zamanı*, bazen iki karakter çiftinin karmaşasına neden olan görsel kompozisyonları tedarik eden bu etkiye yardım eder. İki ardışık çekim bir örnek oluşturur. İlk sahnede, bir kadın duş alırken hıçkırarak ağlar. Kadını aynadaki yansımasından görürüz. Kadın kendini tepeden eğik bir şekilde gösteren kameradan uzaklaşır; üstelik belirsiz bir biçimde aydınlanan bulanık yapı, görsel hükmümüzü bulandırmaya yarar. İkinci çekim bir adamın elinin yakın çekimde bir kapıyı çalışını sahneler. Görüntü kararırken, sekans biter. Buradaki anlatısal bakış açısı, nadiren melodramatik ya da iletişimseldir. Bu sahneler-

deki kişiler kimlerdir? Banyodaki kadın Su mudur Chow'un karısı mıdır? Kapıdaki el Chow'a mı, Su'nun kocasına mı ait? Baskıcı polisiye anlatı geciktirir ve açık karakter özgünlüğü kurar, Çünkü bize eşlerin fiziksel görünümüyle ilgili yeterli bilgi verilmedi ve anlatının baskıcılığı yüzünden karakterleri güvenle ayırt edemeyiz. Sonuç olarak başkahramanlar eşlerinden ayırt edilemez olurlar. Wong'a göre, " ilk başta filmde hem Mrs. Chan ve Mr. Chow'un karısını hem de Mrs. Chan'ın kocası ve Mr. Chow'u, tüm dört karakteri de Maggie'nin [Cheung] ve Tony'nin [Leung] oynamasını istedim" (Brunette 2005, s. 130'dan alınmıştır).[6]

Bu kabul edilen değiştirilebilirlik, eşlerin eşlerine yurtdışından aldığı hediyelerle de gösterilmiştir. Sorgulayıcı bir konuşma sırasında Chow, Su'nun çantasının dikkat çekici bir şekilde karısının çantasına benzediğini ima eder; Su, Chow'un taktığı bir kravatın tam olarak aynısına kocasının sahip olduğunu fark eder. En sonunda, başkahramanlar bu eşyaların denizaşırı bir iş gezisi sırasında satın alan eşleri tarafından hediye edilmiş olduğunu açıklarlar. Böylece bu terzisel kopya, başkahramanlar ve onların aldatan çiftleri arasında daha da benzerlik yaratır: Chow ve Mr. Chan aynı kravatı takarlar, Su ve Mrs. Chow benzer çantaları taşırlar. Wong filmde sonradan bütün bu ikilikleri bir sonuca bağlar. Bu terzisel benzerliklerine dair farkındalığımızı sömüren yönetmen, hikâye eylemine dair zaten belirsiz olan farkındalığımızı zayıflatır. Su'nun kocasıyla yüzleşmeyi prova ettiği sahneyi düşünün. Sahne karakteristik iletişimsizlikle başlar. Anlatı mekânının ve mekân içindeki karakterlerin teşhirinden Su'yu açıkça orta boy bir çekimde kadraja alan tek bir uzun çekim adına kaçınılır. Önemli bir biçimde anlatı, Su'nun konuştuğu (sahnenin önünde görülür olmasına rağmen kameradan uzaklaşan) adama yüzsel bir erişimi sağlamaz. Bir kere daha anlatının içeriği hakkında yeterli bilgiden mahrum bırakılırız ve böylece Su'nun "yüzleşmesi"nin

sadece oyun ve konuştuğu kişinin kocası değil de Chow olduğunu fark edecek kadar bilgiye sahip *(au corrant)* değilizdir. Su'nun yanındaki bir adamla sadakatsizlik hakkında yüzleşmesi, sahnedeki adamın Su'nun kocası olduğu yönündeki varsayımımızı pekiştirir.

Hatta kompozisyonun baskıcılığı, Chow'un ve Mr. Chan'ın fiziksel olarak aynı olduğuna (yani benzer giyindiklerine) dair inancımızla birlikte bizi yanlış çıkarımlara düşürür. (Kompozisyon ayrıca anlaşılması, zor şekilde [farz ettiğimiz] Su'nun kocası olarak yorumlama bağlantısını sürdürür, böylece bizi yanlış çıkarımlar oluşturmaya daha da teşvik eder) Anlatı, sadece Chow'u öncesinde ters açıdan gösterdiğinde hatamızı fark etmemizi sağlar. Bu noktada, anlatının durumu, karakterlerin ilişkisi ve Su tarafından ifade edilen duygunun gerçekliği hakkındaki anlayışımızı yeniden ele almaya zorlanırız.

Bu sahnenin baskıcı polisiye anlatısı, izleyicinin salınım yaptığı bazı hermeneutik olanaklar doğurur. Anlatının bizi önceden yanlış yönlendirdiği gerçeği, yanıltıcı hilelerine bir kez daha yenik düşmemizi engellemez. Burada, eylemin epistemik durumunu belirlemeye girişmeliyiz. Öncelikli önerim şudur ki Su'nun iddia ettiği sadakatsizlik hakkında kocasıyla yüzleştiğini varsayalım. Bu hipotez, izleyiciye sağlanan sınırlanmış durumsal bağlam ve "koca"nın sahnede gösterildiği dolaylı yolla hemen kolaylaştırılır. Sonunda, filmin bizim aile içi geçimsizlikle ilgili genel beklentimizi gerçekleştirdiğini düşünebiliriz. Ama buradaki hipotezimiz nihayetinde anlatının Chow olduğu ortaya çıkan adamın yüzüne yönelik iletişimsel kesmesiyle çelişir.

Bu iletişimsellik, bir hipotezi sıfırlarken yeni bir tanesini tetikler. Şimdi Su'nun, içinde olduğundan şüphelendiği ekran dışı bir ilişkiyle ilgili Chow'la yüzleştiğini düşünmeliyiz. Bu hipotez izleyicinin anlatıda bu aşamada desteklemeyeceği daha ileri birçok varsayıma neden olur. Eğer Chow'un bir iliş-

kisi varsa, neden Su bundan acı çekiyor? Su'nun acı çekmesinin nedeni Chow'un karısına duyduğu bir sempati ifadesi mi? Üzülmesinin nedeni Chow'un ilişkilerinde Su'nun kendisinin de yer almaması mı? Yoksa Chow ve Su izleyicinin fark etmediği ve Chow'un şimdi sadakatsiz olduğu bir ilişkinin mi içindeler? Anlatının eksiltiliği, başkahramanların ilişkisinde gözlemlediğimizden daha büyük gelişmeler göstererek, bizi eksik eylemleri "doldurmaya" iter.

Sonunda, –hâlâ anlatının yanıltıcı hamlelerinden sersemlemiş olan– izleyici, bu varsayımları daha geniş hipotezlere karşı dengelemelidir: Yani başkahramanların eylemlerinin sadece süregelen, takıntılı provaların son aşaması olduğu hipotezine karşı. Dolayısıyla bu sahneyi anlayışımız daima değişmektedir. Başkahramanların ilişkileri hakkındaki varsayımlarımızı sürekli gözden geçirmemiz ve filmin attığı bu anlatı periyotları boyunca ne olduğunu tasavvur etmemiz gerekmektedir. Ayrıca, filmdeki genel biçim değişimi bu sekansta açıkça meydana çıkmaktadır: İlk başta melodramın alışılmış özelliği olarak görünen şey, –bir iç çatışma anı– daha olağandışı ve anlaşılması zor bir şey olarak açığa çıkar. Öyleyse sahnenin bariz melodramatik içeriği, hem ketum hem de yanıltıcı olan polisiye anlatı tarafından tarumar edilmektedir.

Olumsallık, Motivasyon ve Sinefili

Aşk Zamanı, melodramatik anlatıyı sadece polisiye gelenekleriyle birleştirmez ayrıca melodramın bazı özelliklerini yeniden işlemeye çalışır. Aslında film, melodramın karakter duygusunun açık ve etkin ifadesine burun kıvırıyor. Su ve Chow, tutucu davranıp, duygularını sosyal çevrelerinin egemen talimatlarına (yani dış dengeyi, edebi ve hissizliği belirten kültürel "gösterim kuralları"na) uygun biçimde gösterirler. "Aşırılığın" yerine "baskı"yı koyan *Aşk Zamanı*, melodramın

karakteristik vurgusunu duygusal dışavurumluluğa dönüştürür. Melodramda, başkahramanın –anlaşılır şekilde yüzeyde beliren– duygusal durumunun anlatının açıklayıcı tasarımına dökülmesi alışılagelmiştir. *Aşk Zamanı* bu ilkeyi benimser ama burada mizansen, görünüşte verilmeyen bir karakter tipini, duygunu "aşırı" gösterimini yansıtır – duygusal durumu sımsıkı korselenmiş olarak kalan karakterler. Bu yüzden Su, dar *cheongsam*lar (geleneksel Çin kıyafeti) giyer, başkahramanlar binalarının içinde sıkışarak hapsolmuşlardır ve kesintisiz yağış, başkahramanların kendilerinin açıkça tutamadıkları, gerçekleşmemiş aşkın yasını tutarak dokunaklı yanılgıyı sürdürür. Tesadüfi olmayan bu sonraki iki motif, *film noir*in görsel ikonografisiyle, melodramın ikonografisiyle olduğundan daha üstün bir uyuma sahiptir.

Hem *Aşk Zamanı* hem de *2046*, olumsallığın melodramatik geleneklerini anımsatır. Melodramla ilgili bileşenler gibi, şans ve tesadüf de eylemi güdüleme ve sürprizi ortaya çıkarma stratejileridir. Etkili bir melodram bu stratejilerin makul kullanımıyla ekonomik olacaktır – daha da iyisi nedensel mantıkla anlatı yatkınlığı arasındaki benzerliği korumaktır. Nedensel olmamak, başkahramanı "etkiler" (Elsaesser 1996, s. 75), bu yüzden onu sezginin kurbanı olarak konumlandırır. Üstünkörü hazırlanmış olaylar zinciri boyunca çok da kasıtlı olmayan hilelerle bir dizi şans olayı sekansı arasında mücadele ederken, melodramatik kahraman, kaderin onun için hazırladığı korkunç sona kolaylıkla daha yakın tutulmuştur. Öyleyse geleneksel olarak, melodramatik failin gidişatı, kaçınılmaz ve önlenemez bir hisle kaplanmıştır: Hiçbir çaba ya da beceri, başkahramanı önceden belirlenmiş plandan kurtaramayacaktır.

Birçok tesadüfî an *Aşk Zamanı*'ndaki başkahramanlara saldırır ve filmin kendisi bu genel özelliği bilinçli bir şekilde kullanır. Birçok durumda, karakterler tesadüfün rahatsız eden varlığı hakkında yorum yapmaya zorlanır. Tesadüf aygıtını

açığa vurmak, başkahramanların durumunun hem kaderin (anlatı terimiyle) hem de kurgunun (anlatı terimiyle) özneleri olduklarını vurgular. Diğer bir deyişle, tesadüfün hem hikâye olayı hem de olay örgüsü aygıtı olarak dikkat çekmesi, başkahramanlara özgü eylemliliğin eksikliğin ve hassaslığın altını çizer. Fakat anlatı seviyesinde, film başkahramanların kader mahkûmları olarak gösterilen bariz konumunu yıkar.

Tesadüf, *Aşk Zamanı*'nın açılış sürecinde geleneksel olarak uyandırılır. Chow ve Su tesadüfen aynı anda eşyalarını yeni dairelerine taşırlar.[7] Karakter konuşmaları tesadüflerin açık olmasını garanti eder: "Ne tesadüf! Aynı gün taşınıyoruz!" Bizim genel beklentilerimiz çoktan yeşerir: Bu açılış sahnelerini sadece basit tesadüfler zincirinden çok daha fazlası olan şeyler şeklinde görmemiz muhtemeldir.

Ayrı ayrı taşınmak için aynı günü seçen filmin romantik başkahramanlarının değiştirilemez şekilde çoktan birbirlerine "uyum sağlamış" oldukları ve böylelikle ideal arkadaşlıkla mükemmel şekilde bağdaştıkları çıkarımını yaparız (Bu okuma, şeylerin kaderi belirlenmiş düzendeki varlığına dayanır ki ben melodramatik evrenin teleolojik düzenine önem veririm).

Bu açılış sahnelerinin neden olduğu şey, genel olarak bilgiye dayanan birtakım çıkarımlar ve varsayımlardır. Halbuki filmin geri kalanı, bizim genel varsayımlarımızı yerinden etmeyi amaçlayan bir tesadüfe atıfta bulunur. Eğer filmdeki tesadüfleri takip edersek, başkahramanların nedensellikte sağlam temele dayandığını bildikleri olaylar için tesadüfleri kurnazca ileri sürdüklerini fark etmeye başlarız. "Ne tesadüf!" ifadesi filmde en çok tekrarlanan satırdır ama yine de lafın doğruluğu her tekrarla birlikte artarak şüphe uyandırır. Bu ifade gitgide başkahramanların özgürce yaşama, görünmeyen güçlere olan (ideolojik, metafiziksel) sorumluluklardan feragat etme ve kişisel arzularını ve inançlarını yadsıma isteklerini açığa çıkarmaya başlar. Kişisel sorumlulukları yad-

sıyan başkahramanlar, bu ifadeyi kullanarak oldukça mantıklı durumları kadere devrediyorlar. Başkahramanlar asla kontrolleri dışındaki değişken olaylara dayanarak "eyle"mezler, daha ziyade bastırmaları fazlasıyla kendi tasarılarından gelir çünkü kaderin varlığı, artık başkahramanların harekete geçememelerinin ana nedeni olamaz. Bir kez daha, bizi genel bir gelenek –tesadüfün akla gelmesi– olarak baştan etkileyen şey, daha yakından irdelendiğinde oldukça farklı bir şey olarak ortaya çıkar (bu durumda genel yıkım). İzleyici filmde hikâye anlatıcılığının karışıklığını tamamen kavrarsa, o zaman, karakter psikolojisine ve hikâye eylemine dair ipuçları için görünürdeki geleneksel unsurları kazıp çıkarmalıdır.

2046 filmi "Ne tesadüf!" konuşmasını canlandırır, ama (filmin *Aşk Zamanı*'na diğer göndermeleri gibi) ifadenin orjinal *raison d'être*sini yakalamakta yetersiz kalır. Karakter özelliklerini belirlemek şöyle dursun, benimsenen söyleyiş şu an için açıklayıcı önemsiz bir diyalog parçası olarak ve metinler arası bir alıntı örneği olarak işlev görür. Bunun gibi, ne nedenselliksiz bir öne çıkarmanın melodramatik işlevine ne de karakter özelliklerini ortaya koyma işlevine hizmet eder. Daha genel olarak, *2046* gerekçelendirme derecelerini azaltırken, eski motifleri yeniden kullanıma sokar.

Aşk Zamanı'nın Nat King Cole şarkısını benimsediğini düşünün. Chow Singapur'a gitmek için hazırlanırken, Su' ya "eğer fazladan bir bilet olsaydı benimle gelir miydin?" diye sorar. Bu konuşma, Su bir cevap vermediği için asılı bir eksilti oluşturuyor. Nat King Cole'un "Quizas, Quizas, Quizas"ıyla hükmedilmesi yerine, şarkının nakaratı İngilizceye anlamlı bir biçimde "Belki" olarak çevrilir. Şarkı sözleri, konuşmada sorulan soruya cevaben Su'nun düşüncelerini yansıtıyor olarak anlaşılabilir. Daha genel şekilde, sözlerde iletilen belirsizlik başkahramanlar arasında tanımlanmamış ilişkiye tamamıyla uygundur ve başarılı bir şekilde de sahnenin hissettirmeyi amaçladığı kararsızlığı sürdürür. Şarkı,

duygusal bir amacı yerine getirmenin yanında, keyiflidir ve bunu artırır. *2046*, başka bir Nat King Cole şarkısı olan "The Christmas Song"u biçimsel olarak kullanıp *Aşk Zamanı*'yla sonik bir devamlılık kurar. Şarkının kullanımıyla yılın belli bir zamanı belirlenerek, biçimsel açıdan hikâye eylemindeki gelişmeler vurgulanmaya çalışılarak ve çalışmalara katkı sağlanarak bazı önemli anlatı işlevleri yerine getirilmiştir. Ama *Aşk Zamanı*'nda Cole'nin müziğinin tersine, "The Christmas Song" şarkısı, karakter ilişkilerini eleştirmekte ya da öznel durumları iletmekte başarısızdır.

Yoğun metinlerarası göndermeler, izleyiciyi *2046*'yı Wong 'un önceki işlerine (bilhassa, *Aşk Zamanı*'na) göre konumlandırmaya davet eder. Gerçekten de görüntü yönetmeni Christopher Doyle *2046*'yı "özet bir film" şeklinde tarif etmiştir (Walters 2005, s. 86); favori temaların, biçimlerin ve stillerin özenli bir birleşimi. Filmin genellikle fazlaca vitrine çıkarılmış (öz) alıntısı ve tekrarı sanatsal cansızlık anlamının çıkarılmasına yol açabilir. Fakat meselenin bu olup olmadığına bakılmaksızın, bu tür nitelikler filmin tüm hikâye anlatım silahlarına "olumlu yönden" benzeştirilebilir. *2046*'daki bu yoğun metinlerarası göndermeler, Wong'un önceki işlerini izleyip anlayan izleyiciden ek bir anlama katmanı talep eder. Bu tür izleyiciler için, *2046*'nın çözülme süreci, filmin, yönetmenin repertuvarındaki diğer filmlerle hangi şekillerde dışarıdan etkilenir olduğunu belirlemeyi de içerir.

Gönderme yapılan tarafları düşünülmediğinde gördüğümüz gibi, *2046* birçoğu aşikâr Ortodoks hikâye anlatma normlarından ayrılmış, kendi içsel formel taktiklerine sahiptir. Ama *Aşk Zamanı*, *2046*'dan çok daha geniş bir motivasyon araçları çeşitliliğini koordine eder. İki film de kurduğumuz hipotezleri doğrulamayı reddederken hikâyedeki boşlukları kapatmamız için bizi teşvik ederek, anlatı bilgisini saklayan baskıcı anlatıyı ön plana alır. Bu tarz hikâye anlatıcılığı, iki filmde de sanat sineması anlatısının normlarıyla ve filmin

sahibinin imza özellikleriyle gerekçelendirilebilir. Ama *2046* anlatısal baskıcılığı melodramatik ya da bilimkurgusal şemalarla harekete geçiremezken, *Aşk Zamanı* polisiye kurgunun normlarıyla hem anlatıyı hem de öyküyü birleştirdiği için kendi anlatı stratejilerini genel olarak gerekçelendirebilir.

2046 ve *Aşk Zamanı*'ndaki genel hamle, nihayet bize film yapımcılarının saklı sinefilisini gösterir, dolayısıyla Wong'un film yapımının uygun içeriklerini genel anlamıyla çizmemizi sağlar. Öncelikle, 1960'ların Avrupa sanat sineması bağlamı vardır: Wong, filmleri, popüler türleri kişisel dışavurumcu sonlara bükme pratiğine örnek oluşturan Truffaut and Jean-Luc Godard gibi *auteur* sinema tutkunu insanlara hayrandır.[8] Karışık türü ana akım Hong Kong sinemasıyla ilişkilendirme, ikincil ama yine de daha yakın bir referans noktası sağlar. Hem yakınlıkla hem saygısızlıkla geleneksel türlere yaklaşan film-takıntılı *auteur*, genel normlara saldıran ya da onları yeren göze çarpan tür filmleri yapar. Wong'u bu terimlerle nitelendirmek, bize de *2046*'da belirtilen cüretkâr göndermelere sahip tarzın anlam kazanması açısından yardımcı olur.

2046 ve *Aşk Zamanı*'ndaki karmaşanın, çoğunlukla türle sinefilik bir oyundan ortaya çıktığını öne sürmüştüm. Örtüşen türler tarzı, yapısı ve hikâyesi polisiye gelenekleriyle dolu olan *Aşk Zamanı*'nın içine işler ve *2046* genel bir şemalar çatışmasını harekete geçirir. Yalnızca anlatı daha iletişimsel olduğunda bu çatışmayı yatıştırır. İki film de bizi yaygın geleneği irdelemeye teşvik eder. Genel normlara sadakat olarak görünen şey, genel yıkım olarak belirginleşebilir; aynı biçimde, genel normlardan belirgin bir sapma, daha yakın bir irdelemeyle geleneğe dolaylı ya da örtük bir bağlılık olarak ortaya çıkabilir. Dahası, iki filmdeki hikâye kavrayışı dümdüz genel motivasyondan kaynaklanan karakterlerin özgünleşmesi hamleleriyle zorlaştırılmıştır (polisiye filmlerin müfettiş ve suçlu arasındaki benzeşimleri; bilimkurgu filmlerinde klon ve robot kitlesi). Gerçekten de filmlerin birçok cüretkâr anlatı

prosedürleri genel ve/ya da diegetik olarak güdülenmiştir, diğer bir deyişle filmler kendi deneysel teknikleri için güçlü bileşimsel gerekçeler sağlar. Daha önce dikkat çektiğim gibi *2046*'daki ve *Aşk Zamanı*'ndaki her maceracı hikâye anlatma açısı, yönetmenin popüler türle değişken ilişkisine atfedilebilir değildir. Ama iki filmde de Wong'un türle olan bağının, anlatısal karmaşıklık ve deneyim için son derece verimli bir kaynak teşkil ettiğini göstermeyi amaçladım.

David Bordwell'e, Murray Smith'e ve Catherine Grant'a bu bölümün önceki versiyonuna yaptıkları güçlü eleştiriler için teşekkür ederim. Herhangi bir hata doğal olarak bana aittir.

Notlar

1. Açılıştaki hiper-tarzlı Hong Kong gökdelenlerini ve ışıklı reklamları, Warren Buckland'ın "mümkün bir dünya" dediği şeyin çağrışımını yapmak adına fütüristik şehir manzarası olarak düşünebiliriz. Bu da "'gerçek dünya'nın biçimsel uzantısı"nı temsil eder. (Buckland 1999, s. 177). Diğer bir deyişle, *2046*'nın, filmde daha sonra göreceğimiz 1960'ların Hong Kong'uyla nedensel (yine de zamansallıktan uzak) bir süreklilik içinde yansıtılmış bir ortam olduğunu farz edebiliriz. Ama bu hipotez *2046*'nın bir karakterin iç öznelliğinden yararlandığının ortaya çıkmasıyla geçersiz kılınmıştır. Chow'un diegetik yazısını somutlaştırmasıyla *2046* "gerçek dünyayla paralel ama ondan özerk olan bütünüyle hayali bir dünyadır (*age.*)"
2. Başkahramanların karşılıklı çekiciliğinde bir tür çifte belirsiz bir ilişki işaret edilir: Su Chow'a mı yoksa canlandırdığı karaktere mi âşık olmuştur? (Ki o da çelişkili biçimde Su'nun kendi kocası mı?) Chow, Su'dan mı yoksa sadece karısının bir "kopya"sından mı etkilenmiştir?
3. Paralel bir senaryo, eşlerle olan yakın özdeşimi kendi ahlaki doğruluk hislerini dengesizleştiren *Aşk Zamanı*'nın başkahramanlarıyla da ilgilidir (örneğin evliliğe sadık olma inançları).

4. "Uzam-zamansal bağlılık" terimini Murray Smith'ten (1995) alıyorum. Smith'in terimi "anlatının kendisini tek bir karakterin eylemlerine kısıtladığı ya da iki ya da daha çok karakterin uzam-zamansal yolları arasında özgürce hareket ettiği yolu ilgilendirir." (1995, s. 83).
5. "İlgi-odağı" terimi Seymour Chatman'dan çıkmıştır. (En azından zamansal olarak) bakış açısını paylaştığımız ve bir dereceye kadar özdeşleşebildiğimiz bir anlatıdaki kişi veya kişilere atıfta bulunur (Chatman 1990, s. 148).
6. Wong'un, Tony Leung'u ve Maggie Cheung'u sık sık (kamera dışında) koca ve kadın karakterleri için dublörler olarak oynatması, Su'nun ve Chow'un sırasıyla karşılık gelen kişileri somutlaştırdıkları anlamına geldiğini doğruluyor olabilir.
7. Curcunanın komik atmosferiyle kaplanan bu sekans boyunca karakterlerin eşyaları kaybolur ve yanlış daireye gönderilir: Bu yüzden kişisel eşyaların karışmasının belirtisi olur. Örneğin Chow'un kravatı, Su'nun çantası – filmde daha sonra daha dramatik bir etkiye neden olur.
8. Wong gibi, Godard ve Truffaut da bilimkurgu türünü hürmetkâr bir uygulamaya daha az maruz bırakır. Godard'ın *Alphaville*'si (1965), türü, *noir* ikonografiye bağlarken, Truffaut *Fahrenheit 451*'de (1966) 1930 tarzı yangın söndürme aracıyla tuhaf bir anakronistik gelecek vizyonu sunar.

Bibliyografya

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.

Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.

Brunette, P. 2005. *Wong Kar-wai*. Urbana-Champaign: University of Illinois.

Buckland, W. 1999. "Between science fact and fiction: Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds, and the new aesthetic realism." *Screen*, 40, 2 (Yaz): 177-97.

Chatman, S. 1990. Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Elsaesser, T. 1996. Fassbinder's Germany: History, Identity, Subject. Amsterdam: Amsterdam University Press.

King, G. ve Krzywinska, T. 2002. Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace. London: Wallflower Press.

Neale, S. 2000. *Genre and Hollywood*. London: Routledge.

Smith, M. 1995. Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford: Clarendon Press.

Tirard, L. 2002. Moviemakers' Master Class: Private Lessons from the World's Foremost Directors. New York: Faber and Faber.

Todorov, T. 1977. *The Poetics of Prose* (çev. R. Howard). Oxford: Basil Blackwell. (Orijinali 1971'de basıldı.)

Walters, B. 2005. "Hong Kong dreaming." *Sight and Sound*, 15, 4 (April): 86.

9

Gerilim Türünü Diriltmek: Lou Ye'nin *Suzhou Nehri* ve *Mor Kelebek*'i

Yunda Eddie Feng

Ang Lee'nin *Kaplan ve Ejderha*'sı (Crouching Tiger, Hidden Dragon, 2000) milyonlarca sinemasevere Çin-sinema dilini tanıttı. Fakat *Kaplan*'ın finansal başarısı ve Oscar'ı kazanması günümüzün uluslararası çevresinde Çin-dilinin yolculuk sahasını daraltmıştır. Muazzam kâr ve ödül arayışında, Çinli yönetmenler, *Kutsal Savaşçılar* (Warriors of Heaven and Earth, He Ping 2003), *Söz* (The Promise, Chen Kaige, 2005) ve *Şölen* (The Banquet, Feng Xiaogang 2006) gibi büyük kılıç ustalarını barındıran filmler dalgasından sonra sorunlu hale gelmişlerdir. Bir zamanlar kırsal çevrede geçen içten dramalarıyla bilinen Zhang Yimou, üç savaş sanatı filmi yönetmiştir – *Kahraman* (Hero, 2002), *Parlayan Hançerler* (House of Flying Daggers ,2004) ve *Altın Çiçeğin Laneti* (Curse of the Golden Flower, 2006). Bu eserlerin kalitesine bakılmaksızın, bu moda Çin Sineması'nın genel algısını çarpıtır ve büyük yeteneklerin rutin ve basmakalıp hissettikleri projelerde yer almalarına yol açar. Samuray tarzının Japon sinemasına yaptığı gibi, savaş sanatı tarzının da Çin sinemasına gölge düşürme olasılığı vardır.

Lou Yei, *Suzhou Nehri* (2000) ve *Mor Kelebek* (Purple Butterfly, 2003) filmlerinin yazarı ve yönetmeni,[1] savaş sanatları tarzının cazibesine boyun eğmez. Bunun yerine, gerilim türünde karışık

hikâye anlatıcılığı tekniklerinin konuşlanmasıyla Batılı izleyicilerin gözüne girmeye çalışır. Özellikle ismi gerilim türleriyle esaslı olarak birlikte anılan Alfred Hitchcock'la doğrudan iletişim halindedir. Lou, izleyicilerin Hitchcock'un *39 Basamak* (The 39 Steps, 1935), *Gizli Ajan* (Secret Agent, 1936), *Arka Pencere* (Rear Window, 1954) ve *Ölüm Korkusu* (Vertigo, 1958) gibi filmlerine maruz kalmalarından kaynaklanan beklentilerini yıkar. O, karışık öykü anlatımıyla anlatı gerçekliğinin öznel doğasına yönelik bir izleyici ikilemi yaratarak gerilim türünü diriltir.

Lou Ye, 1965 yılında Çin'in Şanghay şehrinde doğmuştur. 1989'da Beijing'de öğrenciydi, bu yüzden Tiananmen Meydanı gösterilerine doğrudan şahit olmuştur. Çin'in altıncı nesil yönetmenlerinin bir üyesi olarak anılır, gerçi altıncı nesil terimi estetiği bütünleştirenlerden çok, benzeşmeyen bir grup film yapımcısını ifade ettiği için doğal olarak geniş ve belirsizdir (Lim 2007). Bu, birbirlerinin filmlerinde çalıştıkları için, filmleri kısmen benzer özellikler taşıyan Beşinci Nesil yönetmenlerle bir tezatlık oluşturur. (Örneğin Zhang Yimou, eskiden Chen Kaige'nin sinematografıydı.)

Gerilim Türü ve Lou Ye

Hitchcock, 1930'larda Birleşik Krallık'ta kendisini öncü film yapımcılardan biri haline getiren altı gerilim filmi yönetmiştir. *Çok Şey Bilen Adam* (The Man Who Knew too much, 1934), *39 Basamak* (1935), *Gizli Ajan* (1936), *Sabotaj* (Sabotage, 1936), *Genç ve Masum* (Young and Innocent, 1937) ve *Kaybolan Kadın* (The Lady Vanishes, 1938) "gerilim altılısı"ndaki filmlerdir (Ryall 1986, bl. 6). Hitchcock'un "gerilim altılısı" yakından incelendiğinde benzer yapı, özellik ve görüntüleri paylaştıkları görülür. Hitchcock, kariyerindeki Amerikan evresi boyunca birçok defa casus-gerilim formülünü kullanmıştır. Örneğin *Gizli Teşkilat* (North by Northwest, 1959) temelde *39 Basamak*'ın yeniden yapımıdır.

Bazı normlar, Hitchcock'un casus-gerilim atmosferini nasıl yönettiğini açıklar. Bu normlar, anlatının başlangıçtan sona kadar ilerlemesini denetler. İsimler, zaman aralıkları, yerler gibi ince detaylar dışında, "gerilim altılısı"nın her birinde normlar temelde aynı kalır. Tabii ki gerilim türü, casusluk öykülerinden çok daha fazlasını kapsar ama Hitchcock'un formülü ana hatlarıyla bütün gerilimlere uygulanabilir.

Jerry Palmer, gerilimi iki bileşenle tanımlar: Bir kahraman ve bir komplo (kahramanın komployu yenmenin bir yolunu bulmasıyla beraber, Palmer 1979, s. 53, 82). Başkahraman genelde filmde yanlış ya da hayali kimliğin sebep olduğu olay dışında komplolarla işi olmayan bir birey, bir yanlış adamdır. Casusların –olaylar dizisini başlatan ama kendinde ve kendi dışında önemsiz bir değeri olan bir nesnesi– Macguffini vardır. Kötü adam, başkahraman olan yanlış adam için insan avı yürütür; kovalamaca, sonunda kötü ajanların ve yanlış bilgilendirilmiş görevlilerin başkahramanı aradığı çifte takibe dönüşür.

Takip, zor kurtulmalara, kaçmalara, tutsaklığa ve sorgulara/işkencelere, kıl payı kaçışlara ve hatta sapmalara (ava giden avlanır) yol açar (Barr 1999, s. 132-86). Hitchcock'un geriliminin genellikle romantik bir tarafı da vardır (bu romantik yan, çifte anlatılı filmlerde yaygındır). "Bu dönemdeki neredeyse bütün Hitchcock filmleri, bazen meseleleri daha da karıştırmak için istenen kötü adamın bakış açısıyla birlikte kadın ve erkek bakış açısı arasında güçlü bir gerilim oluşturur." (Rubin 1999, s. 82). Gerilim filmleri genellikle kadının ve erkeğin bundan sonra iki âşık olarak mutlu yaşadığını gösteren görüntüyle biter.

Lou Ye, Hitchcock'un şablonunu birtakım önemli yollarla kırıyor. Hitchcock'un filmlerinde, "gerilim kahramanı okuyucunun içtenliğini ve bağlılığını elinde tutar... Bu yüzden sonuç tahmin edilebilir ya da çözüm zaten biliniyor olsa bile, muallakta kalmak mümkündür; önemli olan, okuyucunun anlaşılmaz bir kahramanla kendini yürekten özdeşleştirmesidir" (Rubin 1999, s. 11-12). *Suzhou Nehri* ve *Mor Kelebek*, dik-

kati birçok önemli karaktere dağıtır. Hepsi de ayıplanacak bir suç işlemişken hiçbir ana karakter bariz şekilde kahraman ya da kötü adam olmasa bile, bu ana karakterlerin çoğu kendi kişisel filmlerinin başkahramanı olarak düşünülebilirler.

Suzhou Nehri ve *Mor Kelebek*, Hitchcock'un külliyatının genel iyimserliğine karşın karamsar dünya bakışının göstergesi olan birçok temayı paylaşır. Lou Ye, aşkı ve seksi, insanlığı iyileştiren, ölümsüzleştiren ya da en azından zevk veren bir şeylerden çok yıkıcı güçler olarak tasvir eder. İki filmde de bir âşık grubu, diğer bir âşık grubunun hayatına girdiğinde problemler ortaya çıkar ve bu karakterlerin çoğu sonunda ölür. *Suzhou Nehri*'nde, iki adam fiziksel olarak birbirine benzeyen iki kadına âşık olurlar. Adamlardan birinin sevgilisini geri kazanma çabası, diğer çiftin ilişkisini mahveder. *Mor Kelebek*'te, (farklı zamanlarda) iki âşık çift, ertesi sabah erkekler trene binip gidene dek birlikte olurlar. İronik bir şekilde bu karakterlerin üçü, tren istasyonunda filmin geri kalanında süren seri cinayetleri başlatan silahlı çatışmada ilk kez karşılaşırlar. Lou'nun dünyaya karamsar bakışı, Çin'in yeni ekonomik canlılığı ve vatansever kahramanlık gibi pozitif güçlerin insanlara yarar sağlamasından çok, onları incittiğini ortaya koyar.

Lou'nun filmleri, Hitchcock'un filmlerindeki gibi olay örgüsü odaklı varlıklara karşın karakter çalışmalarıdır. Hitchcock'un gerilim filmlerinde, bir Macguffin insan avını başlatır ve karakterler kimin Macguffin'le öldüğünü belirlemek için birbirlerini takip ederler. *Suzhou Nehri* de *Mor Kelebek* de bu tür yöntemlerle ilgilenmezler. Aksine karakterleri epizodik "gerçek hayat" anlarında gözlemlemeyi tercih ederler. Aslında, *Mor Kelebek*'in bariz bir Macguffin'i varken, film başlangıçta kullandıktan sonra derhal ondan kurtulur.

Lou Ye ve Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı

Lou Ye'nin karmaşık hikâye anlatıcılığını kullanması, gerilim türünü daha da karıştırır ve zenginleştirir. Hitchcock'un ge-

rilimi, doğrusal anlatı gidişatıyla klasik hikâye anlatıcılığını kullanır. Hem *Suzhou Nehri* hem de *Mor Kelebek*, izleyicinin kafasını karıştıran doğrusal olmayan bir yapıya sahiptir, çünkü filmler kendi kronojileri boyunca ileriye ve geriye atlamalar yaparken, hikâyenin bilgisinin önemli parçaları atlanır ve nedensel ilişkiler belirsiz kalır.

Zamansal istikrarsızlığın yol açtığı karışıklık, hareketli kameralar ve sık, kaba kurgudan oluşan filmin agresif görsel tarzıyla şiddetlendirilmiştir. Ayrıca görsel karışıklık, Lou'nun izleyicilere görüntüleri işlemeleri için çok az fırsat vermesi nedeniyle anlatı karışıklığını artırır. İlk bakışta, *Suzhou Nehri* ve *Mor Kelebek* tamamen kısa çekimlerden oluşmuş gibi görünür. Yine de daha yakından incelendiklerinde her filmin bir dakikadan daha uzun süren birçok uzun çekiminin olduğu da görülebilir. Bu uzun çekimler filmlerdeki çok önemli anlar arasındadır. Uzun çekimler, izleyiciye önemli bir bilginin verileceğinin ya da eylemin gerçekleşmek üzere olduğunun sinyalini vererek beklenti durumu yaratır.

Suzhou Nehri'ndeki uzun çekimlerin çoğu, görülmeyen *diegetik* anlatıcının ekrandaki eylemi ne zaman filmleştireceğini gösterir. Diğer bir deyişle, bu çekimler optik bakış-açısı çekimleridir (Olayları doğrudan karakterin gözünden görürüz). Edward Branigan'ın sözleriyle (Branigan 1992, bl. 4), bu çekimlerdeki kamera, izleyiciye önemli bir ayrıntıyla birlikte –ekranda gösterilen/odaklanılan bakışın kimin olduğunu gösteren herhangi bir ters açı kurgusu tarafından eşlik edilmemesi –"içsel olarak odaklanmış"tır. Biz bu çekimlerin öyküde karakterin bakışını yansıttığını biliriz çünkü kamera, diğer karakterlerle etkileşime girer –kameraya bakarlar ve gülümserler ya da el sallarlar, kamera öpülür, karakterlerin ellerini kenar çizgilerde görürüz vb. Bu sahneler, bir karakterin görüş-açısı çekimleri, çevresine özellikle odaklanmaya çalışan Robert Montgomery'nin ünlü Hollywood filmi *Göldeki Kadın*'daki (Lady in the Lake, 1947) kamera kullanımıyla ben-

zerdir (Branigan 1992, s. 142–6). *Mor Kelebek*'te uzun çekimler birbirine yabancı olanların kısa zamanda şiddetle birbirine çarpacağına işaret eder.

Suzhou Nehri ile *Mor Kelebek*, anlatımı aktarma şekilleriyle birbirlerinden ayrılırlar. *Suzhou Nehri*, izleyicileri konuşkan diegetik bir anlatıcının (ki kendisi güvenilmezdir çünkü filmdeki olayların hem içindedir hem de olayları yönlendirir) dış ses anlatımıyla ve diğer lafebesi karakterlerin diyaloglarıyla boğar. İzleyicinin anlatıyı anlamak için, gerçek olmayan şeyleri süzmesi gerekir. Daha fazla karışıklık, hem görülmeyen *diegetik* anlatıcının optik bakış açısını hem de yönetmenin olayların standart odaklanmamış çekimlerini gösteren el kamerasıyla yaratılır. Bütün film, aynı insan (filmin anlatısındaki biri) tarafından çekilmiş gibi göründüğü için, izleyici anlatıcının hikâyesinin görünür değerinin kabul edilip edilemeyeceğini merak edebilir. Diğer yandan, *Mor Kelebek* anlatı için sözelden çok görsel işaretlere oldukça güvenmiştir. Bu yüzden izleyici, boşluklarla dolu olan filmi anlayabilmek için kendi başına bilgi oluşturmak zorundadır. Ayrıca, *Mor Kelebek* hikâyesini anlatmak için diegetik bir anlatıcıya bel bağlamaz ve bütün film odaklanmamış çekimlerden oluşur.

Suzhou Nehri

Suzhou Nehri, Lou Yen'in 1990'ların ortasında, *Super City* televizyon dizisinde yapımcı olarak çalıştığı işinden doğmuştur. Lou iki bölüm daha eklemeyi planlamıştı ama parasız kalmıştı. Avrupa kaynaklarından ödenek aldıktan sonra, iki senaryonun birleştirildiği 82 dakikalık uzun metrajlı bir film yapmıştır (Silbergeld 2004, s. 45, 121). 2000 Viennale'de (Viyana Uluslararası Film Festivali), *Suzhou Nehri* "gerilim filmi geleneğine gerçekçi ve belgesel yaklaşımından ve anlatı ve sinematik yapının dışavurumcu kullanımından dolayı" FIPRESCI Ödülü'nü kazandı.

Suzhou Nehri'nin dört ana karakteri vardır: Mada (Jia Hongsheng), Mudan (Zhou Xun), Meimei (Zhou Xun again) ve videografiker olan görülmeyen anlatıcı (Lou Ye tarafından seslendirilmiştir).[2] Mada ve Mudan âşık bir çifti oynar, Meimei ve anlatıcı da diğer bir çifti. Mada, Mudan'ın sık sık bir yerden bir yere özel şoförlüğünü yapan bir rehberdir. Mudan, Mada onu fidye için kaçırdıktan sonra ortadan kaybolur.[3] Birkaç yıl sonra, Mada Meimei'nin Mudan olduğunu düşünür. Meimei, Mada tarafından takip edilen " yanlış kadın" olarak ortaya çıkar. Çifte takip Mada'nın Mudan'ı aramasını ve anlatıcıyla Meimei'nin Mada'nın doğruyu söyleyip söylemediğini saptama girişimlerini içerir. İlk olarak Mada diğer karakterlerin Meimei'nin "gerçek" kimliğini saklamak için bir komplo kurduklarına inanır, anlatıcı da Meimei'nin ve Mada'nın ona oyun oynadıklarından şüphe eder. Mudan ve Meimei yanlış kimliklerin açık örnekleridir, gerçi filmin, anlatıcının ve Mada'nın aynı insan olduğu önerisi de bir yanlış kimlik durumudur.

Suzhou Nehri'nin destekli bir yapısı vardır. Fakat film, sınırları açıkça çizilmiş sonları ve başlangıçları olan basit bir A-B-A kurgusunda değildir. Film dört ana karakterin benzerliklerini ve birbirleriyle karşılaştıktan sonra yaşadıkları kimlik karmaşasını vurgulamak için geçmişi ve geleceği kasıtlı olarak bir araya getirir.

Film yedi bölüme ayrılabilir. *1. bölüm* (0:00:00-0:03:52) siyah zeminde görünen açılış jeneriğini kapsar. Ekran, anlatıcının çektiği *Suzhou Nehri*'nin görüntüsüyle yavaşça solarken, konuşma film müziği devam ederken belirmeye başlar. Konuşmada, Meimei (bu noktada henüz tanımlanmamıştır) sevgilisinin (diegetik anlatıcı, o da bu noktada tanımlanmamıştır) Mada'nın, Mudan'ı aradığı şekilde kendisini arayıp aramayacağını merak eder. (Sonra anlarız ki bu konuşma, filmin sonuna doğru, 6. bölümde geçmektedir) Diegetik anlatıcı (Şu andan itibaren sadece "anlatıcı") kendini tanıtır ve *Suz-*

hou Nehri'ni Şanghay'ın sanayi bölgelerinden birinin yaşam kaynağı olarak anlatır. 1. bölüm filmin başlığının siyah zemin üzerinde belirmesiyle biter.

2. *bölüm* (0:03:52-0:10:16) Meimei ile anlatıcı arasındaki ilişkiyi anlatır. Meimei anlatıcıya Mada'dan, kendisi gibi görünen bir kadını arayan adamdan bahseder. Bu, filmin anlatı "hediyesi"dir.

3. *bölüm* (0:10:17-0:10:54) birinin balkonu olarak görünen bir yerden alınan görüntü montajıdır. Film, görüntüyü kimin aldığını ya da bunun ne anlama geldiğini açıklamaz. Yapabileceğimiz iki muhtemel çıkarım, 3. bölümün anlatıcının komşularına baktığını (ya da onları filme aldığını) göstermesi ya da 4. bölümün geriye dönüşlerinin bir parçası olmasıdır.

4. *bölüm* (0:10:55-0:38:20) Mada ile Muda'nın hikâ-yesinin başladığı "uzak geçmiş"e bir dönüştür. 4. bölümdeki ilk sahneler 3. bölümdeki görüntüye görsel olarak bitişiktir. Burada, film geçmişle gelecek arasındaki farkı bulanıklaştırır. Kamera kullanımı, anlatıcı orada olmadığı ve dolayısıyla sahneleri filmleştirmediği için daha standart hale gelir.

5. *bölüm* (0:38:20-0:53:50) "yakın geçmiş"tir. 5. bölümdeki olaylar, 4. bölümdeki olaylardan sonra kronolojik olarak gelir. Mada, Şanghay'a dönüp Mudan gibi görünen Meimei'yle görüşmeye başlar.

6. *bölümde* (0:53:51-1:19:28) geçmiş, geleceğe yetişir. Mada anlatıcıyla buluşur, böylece Meimei'nin anlatıcıya Mada'nın uzun zamandır kayıp olan aşkını aradığıyla ilgili söylediklerini doğrular. Ve anlatıcının yeniden ortaya çıkmasıyla, ara sıra onun optik bakış açısına odaklanmış çekimler görürüz. Fakat bunlar, 1. ve 2. bölümde olduğu gibi sistematik olarak kullanılmamıştır. Yine de önceki bölümler, Meimei kıyafetlerini değiştirirken hem anlatıcının hem de Mada'nın kendisini röntgenlediklerini gösterdiği için, izleyici anlatıcının ve Mada'nın aynı insan olup olmadığını, Mada'nın anlatıcının hayal gücünün bir ürünü olup olmadığını ya da bütün

hikâyenin uydurma (belki de anlatıcının çektiği kurgusal bir film) olup olmadığını merak eder.

7. bölüm (1:19:38-1:22:17), 6. bölümle herhangi bir görsel ya da işitsel örtüşmesi olmayan bitiş jeneriği sekansıdır.

Jerome Silbergeld'in *Hitchcock With a Chinese Face*'i (2004), Lou Ye tarafından yönetilen bir filmin geniş kapsamlı ilk bilimsel eleştirilerinden birini içerir. Silbergeld ilk olarak çağdaş Çin filmlerinin, Çin resimlerinin, mimarisinin, heykellerinin, edebiyatının ve geçmişten gelen diğer sanat türlerinin unsurlarını nasıl kapsadığı ile ilgilenir. Tabii ki, *Suzhou Nehri*'nin *Ölüm Korkusu* ve *Arka Pencere*'yle olan benzerliklerini gösteren Silbergeld, Lou Ye'nin Hitchcock'un imgelemelerine, temalarına ve hikâye/olay yapısına "karşılık verdiği"nden söz eder. Örneğin, Muda'nın bir köprüden Suzhou Nehri'ne atlamasıyla Judy'nin *Ölüm Korkusu*'nda çan kulesinden düşüşünü kıyaslar. Silbergeld ayrıca Şanghay Oriental Pearl Kulesi'ni – Pearl Kulesi basit bir görsel imadan daha fazlası demek olsa da– *Ölüm Korkusu*'ndaki saat kulesiyle kıyaslar.

Şanghay Oriental Pearl Kulesi, *Suzhou Nehri*'nin mizanseninde (*mise-en-scène*) önemli bir rol oynar. "Kule, bir hayal dünyasını, dünyevi ve sıradandan güçlü bir dönüşümü kapsıyor" (Silbergeld 2004, s. 29). Kamera sıklıkla Şanghay'ın kanalından kuleye doğru gelir ya da karakterler ön planda etkileşim içindeyken arka planda görünür. Pudong, Şanghay'ın yeni gelişmiş finansal bölgesidir ve şehrin geri kalanından Huangpu Nehri'yle ayrılmaktadır. Böylece karakterler sürekli Şanghay'ın sefil bölgelerinde izole olup kalırlar. Oriental Pearl Kulesi (ve temsil ettiği her şey) uzak bir siluet, manşetlere hükmeden ama Çinli vatandaşların büyük çoğunluğu için erişilmez olan serbest piyasa başarısının bir illüzyonu gibi görünür.

Lou Ye, herkes onun öldüğünü düşünürken "gerçek kadın"ın ölmediğini açıklayarak *Ölüm Korkusu*'nun yapısını karmaşıklaştırır. Silbergeld Hitchcock'un formülünü ter-

sine çevirerek "*Ölüm* Korkusu'ndaki çifte ortadan kaybolma... *Suzhou Nehri*'nde üçlü ortadan kaybolma olur" diye iddia eder. (Silbergeld 2004, s. 30-1). İlk ortadan kaybolma, Muda'nın Suzhou Nehri'ne düşmesidir. İkinci ortadan kaybolma, Muda'nın gerçek ölümüdür. Üçüncü ortadan kaybolma ise Meime'nin anlatıcıyı terk etmesidir. Üç ortadan kaybolma, tam olarak *Ölüm Korkusu*'nda olanın uzantısıyken, Lou gerçekten de Hitchcok'un formülünü tersine çevirmez. *Ölüm Korkusu*'nda, Scottie sadece görsel ikiziyle etkileşime geçer, hiçbir zaman "gerçek kadın"la görüşmez. *Suzhou Nehri*'nde Mada, hem "gerçek kadın"la hem de görsel ikiziyle etkileşime geçer. *Ölüm Korkusu* ve *Suzhou Nehri*'nin ikisinde de Scottie'nin ve Mada'nın sevdiği kadınlar ölür. Arkadaşının karısıyla hiçbir zaman tanışmadığından, Scottie için "gerçek kadın"ın zaten Judy olduğu söylenebilir, bu yüzden gerçek "gerçek kadın" hem Hitchcock'un hem de Lou'nun filmlerinde ölür.

İlginç bir biçimde, filmde kandırmaların, ihanetlerin ve ölümlerin bolluğuna rağmen, Silbergeld, *Suzhou Nehri*'nin Hitchcock'un kinizmini de tersine çevirdiğini duyumsar. "Mada'nın kefaret arayışı yanlış kadının ruhsal uyanışına sebep olur" (Silbergeld 2004, s. 16). Silbergeld'in *Suzhou Nehri*'nin *Ölüm Korkusu*'ndan "daha idealist gidişat"a sahip olduğu çıkarımı, kısmen Meimei'nin anlatıcıyla olan ilişkisinin değerini fark etmesine karşın Judy'nin ölümüne dayanır (Silbergeld 2004, s. 23). *Suzhou Nehri*, Silbergeld'in inandığı kadar mutluluk verici bir hikâye değildir. Meimei, anlatıcıya Mada'nın Mudan'ı aradığı şekilde onu arayıp aramayacağını sorar. Anlatıcı evet der ve Meimei anlatıcıyı yalancılıkla suçlar.

Ertesi sabah, anlatıcı Meimei'nin kendisini terk ettiğini fark eder ama onu aramak yerine (kameranın sağ tarafına düşmesiyle gösterildiği gibi muhtemelen sarhoştur) yeniden *Suzhou Nehri*'nde bir tekne turuna çıkar ve bir sonraki aşk

hikâyesinin hayatına girmesini edilgen şekilde bekler. Anlatıcı Oriental Pearl Kulesi'ne doğru giderken, sigara dumanı görüş alanını gölgeler. Hitchcock'un "gerilim altılısı"nın aksine, film bir adam ile bir kadının mutlu çift sahnesiyle bitmez (*Ölüm Korkusu*'nda bile, bazı uyarlamalarında Scottie'nin Midge'nin dairesine dönmesiyle bir defasında "mutlu" son gerçekleşmiştir). Görüntülerin ve anlatıcının inisiyatif eksikliği Silbergeld'in iddialarını çürütür. Dahası, Meimei dört temel karakterin en az gelişmişidir. Kız, Mada'nın ve anlatıcının duygularını ve hayallerini yansıttıkları bir şifredir. Ayrıca, filmin sonunda izleyici Meimei'ye ne olduğunu da bilmez, o yüzden akıbetinden söz etmek saf varsayımdır.

İzleyiciler zaman zaman ekrandakinin kimin sahnesi –yönetmenin mi yoksa diegetik anlatıcının mı– olduğunu şaşırmış olabilir. Bu özellikle 3. bölüm boyunca, film "şimdi"den"uzak geçmiş"e geçerken doğrulanır. Aslında, izleyici muhtemelen 3. bölümde filmin bir geriye dönüşün ortasında olduğunu bilmiyordur bile. Anlatıcının optik bakış açısı (eyleme katılmak ya da eylemi gözlemlemek/filme çekmek için var olduğunda) ve yönetmenin nesnel/odaklanmamış çekimlerinin (anlatıcı var olmadığında) birleşmesi, hikâyenin iki ana erkek karakterinin ne kadar benzer olduğunu vurgular. "Videografiker-anlatıcının kendisi hiçbir zaman izleyici tarafından görülmemiş olmasına rağmen... filmin sonunda soruşturmanın ana nesnesi haline gelen tam olarak da bu zoraki bakış açısıdır." (Silbergeld 2004, s. 37). (Daha) birçok uzun çekim, anlatıcının bakış açısındaki sahneler olarak yorumlanabilir, gerçi bu kural bile Mada'nın Meimei'yi giysi odasında, neredeyse tam olarak anlatıcının yaptığı şekilde gözetlediği gerçeği tarafından test edilebilir. Buna bağlı olarak film, anlatıcının ve Mada'nın aynı insan olabileceğini akla getirdiği için, izleyici Meimei'nin her şeye rağmen gerçekten de Mudan olup olmadığını, Meimei'nin sadece Mada'nın ona yaptığı şeyden dola-

yı ondan intikam almak için oyun oynayıp oynamadığını merak etmeye başlar. Diegetik anlatıcının odaklanmış çekimleri ile yönetmenin odaklanmamış nesnel çekimleri arasındaki ayrım, sadece, izleyici –filmin sonunda– anlatıcının "dürüst" olduğunu anladıktan sonra yapılabilir. Yine de sonraki izlemelerde, bazı sahneler –3. bölümdeki birçok sahne gibi– belirlenemez bir kökende kalır.

Suzhou Nehri'nin işitsel bileşenleri, sinema esas olarak görsel bir ortam olmasına rağmen filmin karmaşık hikâye anlatma metodolojisinin ana unsurudur. Ekranda herhangi bir görüntünün belirmesinden önce, film müziği, tekrarlanan ve filmin sonunda uzayan bir diyalog rolü oynar. Sonra, dış ses anlatısı başlar. Anlatıcı ayrıca ana karakterlerden biri olduğu için bazı karşılıklı konuşmalarda da yer alır. Karakterlerin konuşkanlığı izleyicilerin hikâyeyi anlamasını kolaylaştırmaktan ziyade geciktirir.

> Videografikerin hikâyenin nereye gidebileceği hakkındaki sık anlatı tereddütleri ve belirsizlikleri, filmin birçok yan twistleri ve retorik dönüşleri, belki de anlatıcının kendi amacını gözetmek için tasarlanmış oportünist yapımlar olduğunu ima etmekle kalmaz; ayrıca nesnel gerçekliğe kendi zayıf bağını aksettirir ve böylelikle filmin başında "fotoğraflar yalan söylemez" iddiasına meydan okur (Silbergeld 2004, s. 42).

Anlatıcı, izleyicinin güvenini zayıflatan "eğer", "belki" ve "muhtemelen" gibi varsayıma dayanan kelimeler kullanır. İzleyici anlatıcının doğruyu söyleyip söylemediği, diğer insanların ona söylediği şeye inanıp inanmadığı, düpedüz yalan atıp atmadığı ya da kurgusal bir anlatı uydurarak tutarsız konuşup konuşmadığı (sonuçta anlatıcı bir videografikerdir) gibi konuların aslını öğrenmekte zorlanır. 3. bölümdeki alengirli geçişte, anlatıcı, talihsiz âşıklar hakkında bir hikâye uy-

durmakta önüne çıkan ilk insan kadar kabiliyetli olduğunu söyler. Devamında Mada'nın hikâyesine aşina olmadığını söylese de 4. ve 5. bölümlerde yer alan olayları anlatan da kendisidir. Bu noktada, anlatıcı kendiyle çelişiyormuş gibi gelebilir.

Dikkatli bir izleyici, güvenilirliğine şüpheci yaklaşacak olsa bile filmin görselleri anlatıcının bakış açısıyla o kadar yakından tanımlanmıştır ki izleyicinin diğer karakterlerle ilgili genel izlenimleri onun bakış açısının süzgecinden geçer. İzleyici kendini, anlatıcının Mada'yla ve Meimei'yle ilgili kinayeli değerlendirmelerine "katılırken" bulabilir, gerçi anlatıcı Mudan hususunda tarafsız görünüşünü korur (bu anlamlıdır çünkü anlatıcının Mudan'la ilk ve son karşılaşması onun ölüsünü gördüğünde olur). Güvensizlikle dolu genel atmosfere rağmen, diğer karakterlerin bakış açıları da fazlasıyla gösterilir. Mudan'a ihanet ettiği için diğer karakterler ve izleyici Mada'nın sözlerinden kuşku duyarlar. Meimei, Mada'nın ve anlatıcının kendisine söylediklerinden şüphe ettiğini sık sık ifade eder. Filmin doruk noktasına kadar, kimse karakterlerin gerçekten de diğerlerinin yalan söylediğine mi inandığını yoksa diğerlerinin yalan söylediğini düşünüyor gibi mi yaptığını tam olarak bilmez.

Lou Ye, Mada'nın ve Mudan'ın hikâyelerini edebileştirerek filmin belirsizlikle örtülü kalmasından kaçınır. Gerçekten de dış sesin bilgi engeli –aksi takdirde karmaşa ve gizleme metodu– 1. bölümdeki hikâyenin çoğunu açığa vurur. Hikâyenin doruk noktası –anlatıcının ve Meimei'nin, Mada'nın ve Mudan'ın ölü bedenlerinin başında durduğu an– karakterlerin anılarındaki ve kimliklerindeki bulanıklığı ortadan kaldırır. Böylece izleyici artık anlatıcı ile Mada'nın ve Meimei ile Mudan'ın aynı insan olup olmadıklarını, yanı sıra bütün hikâyenin anlatıcının hayal gücünün ürünü olup olmadığını merak etmez.

Mor Kelebek

Mor Kelebek, Lou Ye'nin Hitchcock'un casus gerilim alt türündeki çalışmasının yeniden yapımıdır. Xinxia (Zhang Ziyi) ve Xieming (Feng Yuanzheng) Japon karşıtı direniş gruplarının üyeleridir.[4] Itami (Toru Nakamura), Japon gizli ajanıdır. Xinxia ve Xieming, İtami'nin müdürü Yamamoto'ya birlikte suikast düzenlemek isterler. Xinxia ile İtami geçmişte sevgililerdir, bu yüzden amaçlarına ulaşmak için birbirlerini kullanırlar. Situ (Liu Ye) ve Yiling (Li Bingbing) apolitik sivillerdir ama Japon karşıtları ile Japon grubu arasındaki bir çarpışmanın kurbanı olurlar.[5]

Situ, casuslar (Xinxia, Xieming ve onların ortakları) ve yetkililer (İtami ve İkinci Dünya Savaşı'nda Çin'in deniz kıyısını etkin bir şekilde yöneten bir Japon) tarafından çifte takip edilen "yanlış adam"dır. Xinxia, Şanghay'daki iş arkadaşları arasındayken başka bir isim (Ding Hui) kullanır. Macguffin, Şanghay'daki japon dedektifler hakkında bilgilerin olduğu bir vakadır. Ana hikâye, herkes tarafından tehdit edilmekten bıkan Situ'nun işkencecilerini avlamaya başlamasıyla sonlanır.

Mor Kelebek, 5 bölüme ayrılabilir. *Birinci bölüm* (0:00:00-0:14:40) 1928'de Kuzey Çin'deki olaylar hakkındadır. Bu bölüm siyah bir zeminde görünmeye başlayan ve anlatı başladığında görünmeye devem eden açılış jeneriğini içerir.

Bölüm 1.5 (0:14:41-0:14:48) 1. Bölümün kararmasıyla 2. bölüme uzun bir geçiştir. Bu geçiş kararması, kimilerine sarsıcı ya da kafa karıştırıcı gelebilir çünkü görüntü sokakta yatan ölü kanlı bedenlere yatay kesmeden bir adamın ayna karşısında taranırken gülümsemesi ve ıslık çalmasıyla sabit bir sahneye dönüşür. Bu noktada, film 1928'den 1931'e, Kuzey Çin'den Şanghay'a atlar.

2. bölüm (0:14:48-1:48:02) ana bölümdür ve filmin geri kalanından bağımsız olarak anlaşılabilir. 2. bölümde 1931'de Şanghay'da geçen olaylar yer alır.

3. bölüm (1:48:02-2:02:39) tren istasyonundaki silahlı çatışmanın öncesindeki zamana geri dönüştür fakat bölümün

sonuna kadar belirgin halde değildir. Film birdenbire karanlık bir odada oturup Xinxia'yı bekleyen Xieming'in yüzüne aşırı yakın çekim yapar. 2. bölümün sonunda çalan müzik de 2. ve 3. bölüm arasında ses köprüsü kurmaktansa birdenbire kesilir. İlk izlemede, Xieming'in Yamamoto'ya yapılan acemi suikast girişiminde hayatta kaldığı düşünülebilir.

3. bölüm, filmin zayıf noktasıdır. Yaklaşık 12 dakika süren bu bölüm, minimal sonuçları verirken filmi çifte dönüş yapmaya zorlar. Konuşma, filmin başka yerlerindeki kelimelerden ve eylemlerden ulaşılan duyguları ve istekleri ortaya çıkarır. Bu bakımdan, Lou Ye filmin her yerinde kullanılan anlatı ve bilgi taşıma ekonomisini mantıksızca terk eder.

Bu bölümde ayrıca Xinxia, Xieming ve Yiling'i aynı karede gösteren uzun (çok uzun) bir çekim vardır. Bu uzun çekim, 2. bölümde yer alan tren istasyonundaki çatışma sekansında var olan uzun çekimden sonra gereksiz tekrar eden teknik bir çalışma gibi gelir. Bölüm 3'ün tek çekimi, 2. bölümde Yiling tren istasyonuna giden teleferikte otururken suratının aşırı yakın çekiminde, Xinxia'nın ve Xieming'in arka planda olduğunu doğrular. Yine de hikâyenin kronolojisinde karakterler dakikaların/saatlerin konu olduğu aynı köhne mekânlarda (çamaşırhanede ve tren istasyonunun önündeki bölgede) oturur, bu yüzden bölüm 3'teki uzun çekim neyi gösterirse göstersin, basit ve zoraki bir şeye dönüşür. Yiling'in tren istasyonuna giderken Xinxia'nın ve Xieming'in yanından geçtiğini açıklamamak gereksiz tesadüfleri giderebilirdi. 3. bölüm filmin geri kalanını eksiltmeden tamamen kaldırılabilir.

4. bölüm (2:02:39-2:05:00), Çin'deki yıkıcı Japon eylemlerini gösteren klasik belgesel görüntüsünden oluşur. Bu bölümün 1, 1.5, 2, 3 ya da 5. bölümlerle doğrudan bir anlatı ilişkisi bulunmaz. Konusal olarak, 4. bölüm Çin taraftarı/Japon karşıtı fikri pekiştirir.

5. bölüm (2:05:01-2:07:56), 4. bölümle herhangi bir görsel ya da işitsel örtüşmesi olmayan bitiş jenerik sekansıdır.

Mor Kelebek'in ilk anlatı analizi, Çin sinemasına vakfedilen internet sitelerinde çıkmıştır. Doğal olarak bilimsel olmamakla birlikte, MonkeyPeaches.com ve HelloZiyi.us'taki kılavuzlar, tarihi arka plan bilgisi sağlayan görsel/işitsel işaretleri açıklayan değerli kaynaklardır. HelloZiyi.us ayrıca İtami'nin Xinxia'yla dansı sırasındaki açıklamaları için düzeltilmiş ingilizce altyazısı sağlamaktadır.[6] The Palm Pictures Region 1 DVD'nin altyazısı yanlışlıkla İtami'nin, Yamamoto'nun Xinxia'nın direnişçi arkadaşları tarafından öldürüldüğünü, onun ve Xinxia'nın başarılı olduklarını ve birlikte Tokyo'ya gidebileceklerini söylediğini belirtir. İtamı aslında Yamamoto'nun Tokyo'ya sağ salim döndüğünü ve Xinxia'nın amacında asla başarılı olamayacağını söyler. Ayrıca İtami, Xinxia'ya birlikte Tokyo'ya gitmekle ilgili hiçbir şey söylemez. Bu önemli bir bilgidir çünkü filmin karamsar görünümünü yineler.

Mor Kelebek, parçalar ve dengesiz montajlar serisidir, Lou Ye görüntüleri yineler ki izleyiciler film bir karakter sahnesinden diğerine geçerken bölünen eylemlerle arasında bağlantı kurabilsin. 1. bölümde ilgi odağı olduktan sonra, Xinxia ve İtami sırasıyla önce 10 sonra 30 dakikadan fazla ortadan kaybolurlar. Xinxia'nın yeniden ortaya çıkması hemen belli olmaz. O ve Xieming, tren istasyonunun çatışma sekansından hemen önce Yiling'in yüzüne aşırı yakın plan çekim yapılırken, arka planda bulanık şekiller halindedirler. Geçiş kararması ve tüm kurgu aralarının (mesela, resim ya da ses köprüleri olmadan düzenleme) zamansal geçişlerinin, filmin doğrusal olmayan yapısındaki atlamaları ifade ettiğini anladıktan sonra karışıklık azalır.

Mor Kelebek, bilgilendirici konuşmalarda ve metinlerde eksiktir. 1 ve 2. bölümün zamanlarını ve konumunu gösteren altyazılar, kendi bölümleri başladıktan iki dakika sonra

ortaya çıkar. Itami, kimseye Japonca ve Mandarin Çincesine ek olarak Vietnamca konuştuğunu söylemez. Bu yüzden, izleyici yukarıda adı geçen üç dilin birleşimini anlamayı başaramadığı sürece, İtami'nin ev sahibiyle Vietnamca konuştuğunu bilemeyebilir. (Xinxia, Xieming'e İtami'nin ev sahibinin Vietnamlı olduğunu söyler ama bu bilgi parçası İtami'nin Vietnamca konuştuğu sonucuna ulaştırmakta yetersiz kalır. İtami'nin Vietnamca konuştuğunu bilmenin tek yolu da Vietnamca anlamaktır.) Açıklama eksikliği, özellikle Doğu Asya diline, tarihine ve kültürüne yabancı izleyicileri yorar. Bu tür izleyiciler, Çinli karakterleri Japon karakterlerden ayırt etmeyi başaramayabilirler ve Çinliler ile Japonların neden 20. yüzyılın ilk yarısında romantik bir ilişki yaşamalarının zor olduğunu anlayamayabilirler. Bu yüzden izleyicinin anlaması, görsel işaretlerden çıkarım yapmalarına oldukça bağlıdır. Çelişkili bir biçimde *Mor Kelebek*'in açıklayıcı bilgi eksikliği, onu *Suzhou Nehri*'nden daha istikrarlı bir deneyim haline getirir. Film, kendisine ya da karakterlerine soru sormaz o yüzden izleyici görüntülerin sahte ya da hayal olup olmadığını pek de merak etmez.

Bilgi eksikliği hem diegetik değildir (filmin izleyicilere anlatmadığı şeylerin olmasından dolayı) hem de diegetiktir (karakterlerin birbirine anlatmadığı şeylerin olmasından dolayı) ve çok açıktır ki bu durum diegetik olmayan bilgi eksikliğini güçlendirir. Aslında, Lou Ye somut bilginin faydasını ve amacını sorguluyor gibi görünür. Japon karşıtları ile Japon gruplar aynı zamanda Situ ilk karşılaştıklarında, ona bir şey açıklama zahmetine girmezler çünkü onun direniş savaşçısı olduğunu düşünürler. Herkes Situ'nun masum bir seyirci olduğunu anladıktan sonra, iki taraf da Situ'ya bir piyonmuş gibi davranır. Film Situ'nun ne bilip ne bilmediğinin önemsiz olduğunu gösterir; iki tarafla da alakası olmasa da birbirlerini öldürmek için onu kullanmayı amaçlayan iki güç arasında sıkışmış durumdadır.

Karakterler (ve filmin) kelimelerden kaçınmasına rağmen, ifade edilen her söz anlatıyı anlamak için hayati değildir, bazı açıklayıcı bilgiler neredeyse hiç işe yaramaz. Örneğin, Xinxia'nın takma adının ("Ding Hui") casus hayatının gizemli doğasını yansıtmanın dışında az bir işlevi vardır, çünkü film Xinxia'nın iki adını karmaşıklık ya da yanlış kimlik kaynağı olarak kullanmaz. Şanghay'da tekrar bir araya geldikten sonra, İtami adının ne olduğunun bir önemi olmadan, Xinxia'nın Japon karşıtı ajan olduğunu hemen fark eder. Bir noktada, İtami geçmişten konuşurken film müziği, müziğin artışı ve sesinin azalışıyla onu durdurur. Başka bir noktada, Japon karşıtı ajanlar İtami'nin casusluk eğitiminin ayrıntılarını açıklayan bir toplantı yaparlar. Yine de bu bilgi küçük bir amaca hizmet eder çünkü Xinxia, İtami'nin geçmişini zaten biliyordur ve izleyici zaten İtami'nin birçok dil konuşabildiğini görmüştür. *Mor Kelebek*'teki görsel hikâye anlatıcılık gücü, karakterlerin ya da filmin sözel açıklama ihtiyacını boşa çıkarır.

Film bütün karakterlerin motivasyonlarını açıklamadığı için izleyiciler birçok kalıcı boşluğu dikkate alma imkânı yakalar. Örneğin 2. bölümün sonunda, Situ İtami'yi Japon dans salonunda arar. İtami'yi vurduktan sonra, Situ silahını Xinxia'nın yüzüne doğrultur. Yine de Xinxia'yı vurmadan hemen önce, silahını kadının sağ omuz bölgesine indirir. Situ'nun son an tereddütü, onun Xinxia'yla ilişkisi hakkında merak uyandırır. Xinxia, Yiling'i vuranın kendisi olduğunu hiçbir zaman itiraf etmese de Situ Xinxia'nın Yiling'in ölümünden ve ölüme yaklaştığı anlardan kısmen sorumlu olduğunu bilir.[7] Situ, Xinxia'yı yine de vurur ve onu affetmediğini gösterir. Fakat Xinxia'nın yüzünü mahvetmediği için birlikte harcadıkları zaman boyunca ona âşık olup olmadığı düşünülebilir. Xinxia ile Situ arasındaki ilişkinin doğası izleyicilerin, karakterlerin kişiliklerini değerlendirmelerine bağlıdır. İzleyiciye filmin ince ayrıntıları hakkında yorum yapma imkânı veren Lou Ye, izleyicinin deneyimini *Mor Kelebek*'in gösterim süresinin ötesine taşır.

Sonuç

Suzhou Nehri ve *Mor Kelebek*, gerilim filmi olarak tanınabilir kalsalar da sadece önceden anlatılan hikâyeleri taklit eden anlatılar sunmazlar. Bunu da birçok zamansal birleştirme ya da parçalama ve gerçeği doğru şekilde algılama yeteneğinin (hem karakterlerin hem de izleyicilerin tarafında) karıştırılması ile başarır. Karakterler birbirlerinin motivasyonlarını ve eylemlerini merak ederken, Lou Ye dramatik ironiden mümkün olduğunca kaçtığı için izleyicinin kendi çıkarımlarından şüphe duymalarına neden olur. Lou'nun *Suzhou Nehri* ve *Mor Kelebek* filmleri izleyicinin beklentisini pekiştirmeye dayanan film yapımına cevap ve sitemdir.

Bu makaleyi yazarken verdikleri destek için Edward Feng'e ve Elisabeth Rete'e teşekkür ederim.

Notlar

1. *Suzhou River* ve *Purple Butterfly*, filmlerin Çince başlıklarının doğrudan İngilizce çevirisidir.
   Lou Ye'nin yönetmen olarak filmografisi:

Summer Palace (*Yihe Yuan*, 2006)	ayrıca senaryo yazarı ve editörü
Purple Butterfly (*Zi Hudie*, 2003)	ayrıca senaryo yazarı ve editörü
Suzhou River (*Suzhou He*, 2000)	ayrıca senaryo yazarı
Don't Be Young (*TV movie*, 1995)	
Weekend Lover (*Zhoumo Qingren*, 1995)	

Silbergeld'den derlenmiş, s. 121 ve "Lou Ye" girişi.

2. Silbergerd, "A Note on Transliteration " s. x.
   Silbergerd'in yolunu takip ederek, karakterlerin isimleri için, piyasaya sürülen birçok film baskısı ve DVD'de bulunan İngilizce altyazısı tarafından önerilenin yerine, Hanyu Pinyi'nin transliterasyonunu kullanıyorum. Silbergeld karakterlerinin isimlerinin anlamını *Hitchcock With a Chinese Face*'te açıklıyor.

Anlatıcının ismi filmin sonuna doğru bir polis memuru tarafından, neredeyse manasızca, bir kere açıklanmış (1:11:55 civarı). Anlatıcının ismi Li Jiqian ya da Li Jiquan benzeri bir şeydir. Çince altyazısından ya da Çince senaryodan yararlanmadan anlatıcının tam ismini ve isminin filmin temasıyla bir ilgisi olup olmadığını belirleyemem.

3. İngilizce altyazı, fidye miktarı olan "45 wan" RMB'ı "45,000" RMB olarak yanlış çevirmiştir. "45 wan" aslında "450,000" RMB demektir ki Mudan, hayatının kurtulması için bunun çok fazla olmadığını düşünür. Silbergeld bu hatasını *Hitchcock With a Chinese Face*'in 11. sayfasında tekrarlamıştır.
4. Bazı yazarlar ve film eleştirmenleri, başlığın anti-Japon direniş gruplarının ismi olduğunu yazdı. Fakat karakterlerden hiçbiri anti-Japon gruptan "*Mor Kelebek*" diye bahsetmiyor. Bununla birlikte cekete iliştirilmiş bir kelebek, tanıma işareti olarak kullanılıyor ve Yiling dairesinde uçan bir kelebeği yakalıyor.
5. Silbergerd'in yolunu takip etmeye devam ederek karakterlerin isimleri için bazı DVD'lerdeki İngilizce altyazıların sağladığı imla kuralları yerine, Hanyu Pinyi'nin transliterasyonunu kullanıyorum. Bu yüzden Cynthia yerine Xinxia'yı, Szeto yerine Situ'yu kullanıyorum. Xinxia için Cynthia'nın kullanımı muhtemelen yanıltıcı olur çünkü Xinxia'nın Batı pratikleri için yeğ tutulacağını iddia eder –filmde başka bir şey tarafından desteklenmeyen bir iddia.
6. Meng Ye, *Purple Butterfly* Background Information (http://www.monkeypeaches.com/0206M.html#020623C), MonkeyPeaches.com, June 23, 2002. Accessed: February 1, 2007.

   Meng Ye, *Purple Butterfly* Viewing Guide (http://www.monkeypeaches.com/030824A.html), MonkeyPeaches.com, August 24, 2003. Accessed: February 1, 2007.

   "Governor Yu," *Purple Butterfly* Viewing Guide (http://www.helloziyi.us/Articles/PB_Guide_DVD.htm), HelloZiyi.us, 2005. Accessed: February 1, 2007.

   "Governor Yu" *Purple Butterfly* Page (http://www.helloziyi.us/Movies/Purple_Butterfly.htm), HelloZiyi.us, 2001–2002. Accessed: February 1, 2007.

Toru Nakamura'nın repliklerini dikkatlice dinleyerek ve Basitleştirilmiş Çince altyazıları olan Zoke Culture Region 0, Çin DVD'sini (28 Temmuz 2003'te piyasaya sürülmüştür) izleyerek Governor Yu'nun altyazılarını onayladım.

7. Belki de Xinxia Yiling'i vurduğunu düşünmüyor ya da bilmiyor fakat tren istasyonundaki çatışmanın kurgusu, Xinxia'nın Yiling'i öldüren kişi olduğunu gösteriyor.

Bibliyografya

Barr, C. 1999. English Hitchcock. London: Cameron and Hollis.

Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge. FIPRESCI website (http://www.fipresci.org/). http://www.fipresci.org/awards/awards/awards_2000.htm. Accessed: February 1, 2007.

"Governor Yu." *HelloZiyi.us* (http://www.helloziyi.us/). "Governor Yu," 2007. Erişim: 1 Şubat 2007. (HelloZiyi.us's site tasarımcısı özel nedenlerden dolayı isminin gizli kalmasını istiyor ancak internet forumlarında "Governor Yu" olarak bilinir)

Lim, D. 2007. "Lou Ye's generation next." http://www.villagevoice.com/film/0045,lim,19607, 20.html (erişim: 1 Şubat 2007).

"Lou Ye" entry (http://www.imdb.com/name/nm0521601/). IMDB.com, 2007. Erişim: 1 Şubat 2007.

Meng, Y. 2007. *MonkeyPeaches.com* (http://www.monkeypeaches.com/). Erişim: 1 Şubat 2007.

Palmer, J. 1979. *Thrillers: Genesis and Structure of a Popular Genre*. New York: St. Martin's Press.

Rubin, M. 1999. *Thrillers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ryall, T. 1986. *Alfred Hitchcock and the British Cinema*. Champaign: University of Illinois Press.

Silbergeld, J. 2004. *Hitchcock With a Chinese Face*. Seattle: University of Washington Press.

10

Hong Sangsoo'nun *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'ündeki Pragmatik Poetika

Marshall Deutelbaum

Başlığındaki bariz ibareye karşın, Hong Sangsoo'nun ilk filmi *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'de (Doejiga umul-e ppajin nal, 1996) ne bir domuz ne de kuyu var.

Hong bu başlığı, John Cheever'in başta *The New Yorker* dergisinin 23 Ekim 1954'teki sayısında yayımlanan, sonra yazarın kısa öykü derlemelerine dahil edilen kısa bir hikâyesinden almıştır. Hikâye şöyle başlar:

> Yazın, Nudd ailesi Adirondacks'taki White Beach kampında bir araya geldiğinde, mutlaka birinin "Domuzun kuyuya düştüğü günü hatırlıyor musun?" diye soracağı bir gece olurdu. Sonra altılı açılış notası duyulurmuşçasına, diğerleri yakınlarını --Gilbert'ı ve Sullivan'ı söyleyen o aileler gibi– almak için acele ederler ve resital bir saat ya da dâha fazla devam ederdi. (Cheever, s. 219)

Talihsiz domuzun Cheever'in karakterleriyle parça parça ilintili olma halinin hikâyenin nasıl yazıldığını yansıtabilmesine rağmen, Hong hiçbir zaman bu başlığı seçmesinin nedenini açıklamamıştır. O tek günde olan olaylarla ilgili anlatılanlar, her bir aile üyesi tarafından verilen bazı detaylarla

birlikte nasıl bağlanıyorsa Hong'un filmi de dört yazarın – sözde proje için görevlendirdiği öğrencilerin– dört senaryosunun birleşmesinin sonucu oluşur; her biri bir karakter yaratmıştır ve günün seyri içinde yaşadığı olayları anlatmıştır. Bir karakteri diğerine bağlamak için uygun gördüğü ayarlamaları yapan Hong, dört anlatımı çok karakterli/çok örgülü film olarak ayrıntılı bir senaryo haline getirdi. Film kendi doğuşunu yansıtarak, dört parçaya ayrılmıştır. Her bölüm, bir gün içinde bir karakteri diğer üçünden biriyle ya da birkaçıyla etkileşime girerken, onları sadece gözlemlerken ya da onlarla sadece yolu kesişirken takip eder.

İlk bölüm, öncelikle adı Hyosup olan naçizane başarılı bir yazar hakkındadır ve filmin diğer iki ana karakterini de tanıtır; yazara kayıtsız şartsız hayran ve onu seven genç bir kadın olan Minjae ile Hyosup'un sevdiğini söylediği ve ilişki yaşadığı evli, mutsuz bir kadın olan Bokyung. Gün içerisinde yazar bir yayımcıdan bir taslak geri alır ve Minjae'yle bir kafeteryada onun taslağı düzeltme önerisi üzerine buluşur. Daha sonra Bokyung'la buluşur, kadınla sevişmek için onu bir otele götürür. Sonra kadının yanından, başka bir yayımcıyla buluşmak için ayrılır, ardından kadınla sanat galerisinde kahve içmek için yeniden buluşur. Sonunda o gece başka bir yazarın şerefine bir akşam yemeğine katılır. Yemek esnasında Hyosup gittikçe sarhoş olur, saldırganlaşır ve nihayetinde tutuklanarak beş gün hapis cezası alır.

İkinci kısım, Bokyung'un aşırı derecede temiz kocası Dongwoo'yu, belanın eksik olmayacağı bir iş gezisi için Jinju'ya giden otobüse binerken tanıtır. Başlangıç olarak yol, arkasında oturan yolcunun onun ayakkabılarına kusmasından sonra beklenmedik bir şekilde olması gerektiğinden daha uzun sürer. Sonra, Dongwoo temizlenmek üzere bir sonraki durakta otobüsten indiği için, başka bir otobüse binmek zorunda kalır ve iş görüşmesine geç kalır. Fakat görüşme o gün gerçekleşmez çünkü buluşması gereken müdür ofisine geri

dönmez. Buluşmayı yapma ümidiyle ofise tekrar tekrar yaptığı ziyaretler arasında, önce bir lokantada vakit öldürür sonra bir arkadaşını evinde ziyarete gider. Buluşma ertesi gün için yeniden planlandığında, Dongwoo geceyi bir fahişeyle seviştiği küçük bir otelde geçirir. İlişki sırasında prezervatifi yırtıldığı için, Dongwoo ertesi gün bir kliniğe uğrar; orada, beklenmedik kazadan dolayı zührevi bir hastalığa yakalanıp yakalanmadığını görmek için 40 gün beklemek zorunda olduğunu öğrenir.

Filmin üçüncü bölümü Minjae'yle devam eder, köhne bir sinema salonunda bilet satma işine giderken Hyosup'a doğum günü hediyesi olarak bir çift bot alır. İşteyken Hyosup'un taslağını düzeltir ve bir zaman sonra daha iyi para kazanacağı video dublaj işine başvurmak için hızlıca sıvışır. İşten sonra Hyosup'un taslağını yayımcıya bırakır ve ona sürpriz yapmayı planlayarak bir doğum günü pastası da alır. Oysa yazarın dairesine vardığında Bokyung'u orada bularak sürprize uğrayan kendisi olur. Hyosup, Bokyung'u sevdiğini ve onunla evlenmek istediğini söyleyerek acımasızca hayal kırıklığına uğrattığı Minjae'yi yere iteleyerek kabaca geri çevirir. Minjae'nin sinema salonundan iş arkadaşı olan ve onu takip eden Minsu, bu olanları uzaktan izler. Minjae'yle bir sohbete girişeceği lokantaya kadar onu takip eder. Nihayetinde olay yatakta biter.

Dördüncü bölüm başka bir sabahla, Bokyung'un belli ki Hyosup'la uzaklara gitmeyi planladığı otobüs durağında onu beklemesiyle başlar. Hyosup gelmeyince Bokyung, telesekreterine onu bir 30 dakika daha bekleyeceğine dair mesaj bırakır. Hâlâ ortaya çıkmayınca, Hyosup'un dairesine gider, kapısını çalıp cevap alamayınca araya bir not sıkıştırır. O ayrıldıktan sonra Hyosup'un komşusu notu alır ve kendi dairesinde okur. Günün ilerleyen saatlerinde, bir lokantada otururken, Bokyung kocasının geçtiğini görür. Kendisini kliniğe kadar takip eder ve ne için tedavi gördüğünü anlamaya çalı-

şır. Ardından, amaçsızca bir şehir otobüsüne bindikten sonra, bir akrabasının dükkânına uğrar, orada şekerleme yapar ve cenazesinde, tanıdığı insanların nasıl davranacağıyla ilgili bir rüya görür. Dükkândan çıktıktan sonra, bir fotoğrafçının stüdyosuna uğrar, kocasının ve kendisinin küçük bir çocukla çekilmiş geleneksel bir portresini almak –ve sonra onu imha etmek– için ayak diretir. Yine daha sonra, Hyosup'un dairesine geri döner ama yine hiçbir cevap alamaz. Notunun orada olmadığını görür ve yürüyüp gider. (Sonra dairede kendisinin göremediği şeyi görürüz. Minsu, Minjae'yi ve Hyosup'u öldürmüştür.) Gecenin ilerleyen saatlerinde evinde, yatağında, Bokyung, Dongwoo'nun sevişmek için üstüne çıkmasına izin vermeden önce kısa bir süre mücadele eder. Kocası sigara içmek için çıktıktan sonra, Bokyung Hyosup'un telesekreterine bir mesaj daha bırakır. Ertesi sabah, gazeteleri okuduktan sonra, Bokyung'un intihar etmek üzere olduğu görünür fakat bundan emin olamayız çünkü intiharın kıyısındayken, çekim – ve filmin kendisi- ansızın biter.

Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün, ana fikriyle genel anlamda Yeni Kore Sineması olarak bilinen filmlerde yaklaşık on yıldır norm olan şeyden çarpıcı bir ayrılıştır. Jinhee Kim'in belirttiği gibi,

> 1980'lerin ortası ve 1990'ların başı arasındaki yıllardan – yoğun politik kargaşa ve dikkatle hesaplanmış kültürel baskıyla etiketlenmiş dönem– şimdi genellikle Yeni Kore Sineması dönemi olarak bahsediliyor. Bu dönemde üretilmiş filmler kendi olay örgüsünün, karakterlerinin ve temalarının gelişimi anlamında toplumsal bağlama dayanır. Bu sanatsal hareketin birçok destekçisi, filmleri, fabrika işçileri, fahişeler, hükümet karşıtı direnişçiler ve toplumun ihmal ettiği diğer insanlar gibi ötekileştirilmiş sınıfların politik gerçeklerini sergilemek zorunda olan sosyal bir kurum olarak gördü. (Kim 2002, s. 11-12)

Filmin Yeni Kore Sineması'nın odağından ayrılışının farkına varan eleştirmenler, Hong'un film karakterlerinin olağan gerçekliklerinin tasvirinde bıraktığı süreksizlikleri, birçok insanın post-politik Kore'nin özelliği olarak düşündüğü sosyal rahatsızlığın kanıtı olarak yorumladı. Michael Robinson'un bu toplumsal geçişi yorumladığı gibi:

> 1980'lerdeki mücadeleler, demokratikleşmenin ve doğru sivil yönetimin başlangıcına geçit verirken, daha sonra kültürel yaşam, hayatlarını otoriteye karşı gelmeye adayan birçok insana anlamsız ve amaçsız olarak göründü. Apolitik kültür hayatının yeni döneminde tarafsızlık hislerini ifade eden bazı sanatçılar, bir şekilde vazgeçtikleri için şiddetle eleştirildi. Yine de bu tür ifadeler, 1990'larda Kore kültürünü kuşatan, birçoğunun varoluşsal kriz olarak hissettiği şeyi zapt etti. (Robinson 2005, s. 24-5)

Bu yönden, eleştirmenler, *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'ü semptomatik olarak Kore'deki modernleşmenin yozlaşmış etkisini sunan parçalı ve postmodernist bir çalışma şeklinde yorumladı. Eungjum Min, Jinsook Joo ve Han Ju Kwak'ın ifade ettiği gibi:

> *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*, modernleşme meselesini doğrudan ele almamıştır. Yine de modern Kore'de sosyal gerçekliğin modernleşmenin sonucu olarak [düşünüldüğünü yansıttığı kadar], film mütemadiyen sanayi sonrası toplumda hayatlarımızın nasıl kırılgan, sarsılmış ve karışık hale geldiğini de göstermiştir. Modernleşme bağlamında incelendiğinde film, bozulmanın belirtileriyle dolu, (post) modernliğin katı bir tasviridir. (Min, Joo, and Kwak 2003, s. 147)

Sonuç olarak şunu iddia ediyorlar:

> Film gerçekçi etkileri üretmeye değil izleyicileri başlı başına gerçekliğin parçalarıyla yüzleşmeye teşvik ediyor. Kapalı bir yapıda, birbiriyle durmaksızın zıt düşen, kesişen ve birbirine karışan önemsiz detaylarla "bizim" geleneksel gerçeklik kavramımızı yapıbozumuna uğratır. O yüzden, inşa ettiği şey, birleştirici gerçekliğin dokusu değil böyle bir gerçekliğin yokluğudur. (2003, s. 143)

Dahası geleneksel anlatı birliği, açık psikolojik nedensellik ve kapanma yerine şunu iddia eder:

> Film, bozulmayı ve hayal kırıklığını ifade etmek için çeşitli geleneksel stratejiler kullanır...
> Episodik anlatı yapısı, zamansal doğrusallığı yok eden bir aygıttır. Ana karakterlerinin değişimine olanak veren parçalı bir anlatı yapısı, sadece modern hayatın karmaşasının değil ayrıca parçalanmasının da altını çizer. (2003, s. 146)

Fakat ayrıntılara dikkat edildiğinde, yukarıdaki üç eleştirmenin belirttiği gibi filmin "zamansal doğrusallığı yok etmek" yerine, ayların ilerleyişinin anlatının dört aylık sürecine işaret ettiği –isimlerle değil, sayılarla belirtilen– bazı takvimlerle zamansal silsilesini gözlemci izleyicilere duyurduğunu ortaya çıkarır: Hyosup'un bölümü Eylül'de başlar; Dongwoo'yla ve Minjae'yle ilgili sonraki iki bölüm, ekimde ve belki de aynı günde, Ekim'in 26'sında, meydana gelir. Bokyung'un bölümü aralık boyunca görülür. Minjae'ninki dışında diğer üç bölümün tam tarihini belirleyebilmek imkânsız olsa da ayların geçişi karakterlerin hayatlarında gördüğümüz olaylarla mantıksal olarak örtüşür.

İlk bölümün sonunda Hyosup'un beş günlük hapis cezasına çarptırılmasıyla, üçüncü bölüm en azından gün-

ler sonra gerçekleşmiş olmalıdır ki Minjae'ye ilk bölümde ondan aldığı müsveddeyi düzeltmeyi bitirecek ve ayrıca Hyosup'la aynı zamanda beş günlük hapis cezasına çarptırılan Minsu'ya tutsaklığından sonra işe dönmesine yetecek kadar zaman verilsin. Aslında Mijae'nin, Hyosup'un doğum gününü işaretlemek için takviminde daire içine aldığı gün olan 26 Ekim'de birinci ve üçüncü bölümler arasında beş günden daha fazla zaman geçip geçmediğinden emin olamayız. İkinci bölümdeki takvimler, Dongwoo'nun yaptığı Jinju gezisinin ekimde olduğunu gösterir. Merak uyandıran bir biçimde, bütün karakterler içinde sadece Minjae ile Dongwoo'nun yolu hiç kesişmez. Buna rağmen, ya da belki de bunun yüzünden, iç kanıt Dongwoo'nun gezisinin 26 Ekim'de gerçekleşmiş olabileceğini akla getirir. Gezisinin akşamında Jinju'da otelden Bokyung'u aradığında, kadını evde bulamayarak şaşırır ve eve döndüğünde onu araması için telesekretere mesaj bırakır. Oldukça muhtemeldir ki üçüncü bölümde oraya olan sürpriz doğum günü ziyaretinde Minjae'nin fark edeceği gibi Bokyung büyük ihtimalle evde değildir çünkü Hyosup'un dairesindedir. Benzer şekilde, Dongwoo'nun telefon konuşması yaptığı otel odasının dışında holde duyduğu âşıkların kavgası imalı bir şekilde, üçüncü bölümde Minjae'nin Bokyung'un Hyosup'la birlikte olduğunu keşfetmesinden sonraki aynı zamanda meydana gelen kavgayı yansıtır.

İkinci bölümün sonunda, Dongwoo'ya, prezervatifinin yırtılması sonucunda genital bir hastalık kapıp kapmadığını görmesi için 40 gün beklemek zorunda olduğu söylenir. Dongwoo'nun dördüncü bölümdeki klinik ziyareti, aralıktadır, yaklaşık 40 gün sonra. Takvimlere dikkat ederek, üçüncü bölümden ikinci bölümün zamanını ortaya çıkarabiliriz ve sonra geriye dönük olarak ikinci bölüm sayesinde dördüncü bölümün neden aralıkta olduğunu anlayabiliriz. Öyleyse filme parçalı demek yerine, filmin kronolojisini, hiçbiri

Bokyung'ın parça parça ettiği fotoğraflardan daha kafa karıştırıcı olmayan her türlü büyük boşlukla doğrusal olduğunu söyleyerek daha doğru bir biçimde tanımlayabiliriz. Filme konu olan zaman diliminin öncesinde mutlu bir aile yaşantısının var olduğu mesajını alırız ve Bokyung'un kocasına yabancılaşmasının ve Hyosup'la bir ilişki yaşamasının çocuklarının başından geçen olayın bir sonucu olabileceği izlenimini ediniriz.

Sadece filmin hikâyesinin gerçekçi unsurlarındaki boşluklara odaklanan eleştirmenler, Hong'un bu hikâyeleri anlatmak için kullandığı kamera yerleştirmesi ve düzenlemesini ya da öykülemek için yaptığı kayda değer sinematik seçimleri görmezden gelirler. Bu seçimler filmin sadece toplumsal bağlamıyla açıklanamayacak ek boşluklar yaratır. Bu boşluklar, izleyicileri yıllarca geleneksel anlatı filmleri izleyerek öğrenilen, alışılagelen, adeta otomatik algı alışkanlığından vazgeçirmek için tasarlanmıştır. Diğer bir deyişle, *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*, bir sinemacının ilk filmiyle kendi şahsi estetiğinin anlaşılmasını –veya en azından bir tavıra nasıl yaklaşılacağını– öğretmek için izleyicilerine sunduğu pragmatik bir poetika, bir algı modeli örneğidir. Hong, seyircilerinden geleneksel anlatı filmlerin gerektirdiğinden daha yorumlayıcı bir gözle bakmalarını bekliyor.

Gerçekten de filmin açılış jeneriği boyunca film müziği anlaşılır bir dilden (bir kadının Jinju otobüsünün kalkmasının yakın olduğunun anonsunu yapan sesi duyuluyor) görünüşe göre rastgele cümlelerden geçerek (bir adamın boğuk sesi "peki... hadi başlayalım! Hazır!" diyen sesi ve farklı bir kadının anlaşılmaz sesleri "mavi, aşağı!" "mavi, yüksel!" "mavi, düşme!" "beyaz, yükselme" "mavi, yüksel" "beyaz, düşme" "mavi, düşme" "beyaz, düşme") kökeni anlaşılamayan seslere dönüşürken (çalan bir zil, bir ıslık, bir kapının açılışı ve kapanışı, kapı çalma sesi) seyircilere yüksek bir dikkate ihtiyaçları olacağının sinyalini verir. Bu sesleri ne kadar iyi

hatırlayabildiklerine bağlı olarak, izleyiciler otobüs anonsunun ikinci bölümün başındaki içerikte yapıldığında; karışık cümleleri, filmin üçüncü bölümünde Minjae tarafından video oyununu seslendirirken ve son sıradaki sesleri, Bokyung filmin son kısmında Hyosup'un dairesine son kez ziyarete gittiğinde çıkardığında tanıyacaklardır.

Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün'deki anlatının karmaşıklığı ve anlatısal karmaşıklıklar, daha alışılagelmiş çoklu olay örgüsü/çoklu karakterin olduğu Hollywood filmi olan ve En İyi Film, En Özgün Senaryo ve En İyi Film Kurgusu dallarında akademi ödülleri dahil birçok ödülün sahibi olan *Çarpışma*'daki (Crash, Paul Haggis, 2004) anlatının ve öykünün karşılaştırılmasıyla Hong'un algısal yeniden eğitim programı takdir edilebilir. *Çarpışma*'daki karakterlerin birbirleriyle etkileşime geçmeleriyle kendilerini içinde buldukları durumlar dahil, yaptığı her şey ırkçı ve etnik ayrımcılıktan ve yanlış anlaşılmadan kaynaklanır. Bu tek tematik ve güdüsel odağın yoğunluğu bir günden daha az sürede geçen öyküyle artırılır.

Çarpışma'nın anlatısı, temalarıyla ilgili çeşitli durumların ilerleyici gelişmeleri etrafında kurulmuştur. Örneğin filmin başlarında, gereksiz yere gece geç bir saatte yapılan bir araç çevirmesi sırasında, ırksal olarak hoşgörülü olduğunu düşünen beyaz çaylak polis Tommy Hanson, kıdemli ortağı John Ryan, Afro-Amerikan kadını kocası Cameron Thayer'in önünde cinsel olarak aşağılarken sessizce izler. Günün sonraki bir zamanında, ortağının yaptığı şeyden iğrenen Hanson aynı günün öğleden sonrasında kendi başına devriye gezmek için izin ister ve izni alır. Fakat öğleden sonra çalışmaya başlarken, Ryan önceki ortağının neden kendisiyle artık çalışmadığını bildiğinden Hanson'u onun kendisini gerçekten tanımadığı konusunda uyarır. Ryan'ın ihtiyati uyarısı o gece geç saatlerde, Hanson eve dönüş yolunda, genç bir Afro-Amerikan otostopçuyu arabasına almak için durduğunda gerçekleşir. Konuşurlarken, Hanson yavaşça genç adamdan

şüphe etmeye başlar. Adam Hanson'a onun arabasınının ön panelindeki gibi bir dinsel heykelcik göstermek için ceketine uzandığında, Hanson yeterli bir provokasyon olmaksızın adamın silahına uzandığını ve kendini vuracağını zanneder, dolayısıyla Ryan'ın kendinde var olan gizli ırkçılıkla ilgili önceki uyarısını doğrular.

Hanson'un deneyimindeki üç aşama, birçok Hollywood anlatısında yaygın olan iyi kurulmuş üç parça ya da üç-eylem yapısını yansıtır. Bu yüzden, o gece araç çevirmesinde karısının cinsel olarak suiistimale uğramasını çaresizce izleyen televizyon yönetmeni Cameron Thayer, ertesi sabah işte kendisini, yönettiği sitcom dizisinin bir sahnesini, beyaz bir ünlünün, siyahi aktörlerden birinin kendi repliğini yeterince siyahi gelecek şekilde söylememesinden duyduğu şikâyetle yeniden çekmeye zorlanırken bulur. Bir süre sonra öğle yemeğinde, Thayer'in karısının, bir gece önce kontrol sırasında cinsel olarak dokunulduğunda Thayer'in onu savunması gerektiği serzenişinde bulunurken yaşadığı tartışma, varlığını sürdürmesinin yetkili beyaz adamları sorgusuz kabul etmesine bağlı olduğuna dair inancına olan öfkesini daha çok şiddetlendirir. O öğleden sonra eve gitmek için işten geç saatte çıktığı vakit, üst üste gelen ırkçı aşağılamalar yüzünden sinirleri o kadar bozuktur ki nihayet saygınlığını ispat etme ihtiyacından dolayı polisle yüzleşmek üzere küçük bir trafik çevirmesine doğru gider. *Çarpışma*'nın hikâye çizgisi o kadar sıkı bağlanmıştır ki sadece Tommy Hanson'un olay yerine tesadüfi gelişi yüzleşmeyi etkisizleştirir ve o süreçte Hanson'un, önceki gece John Ryan'ın karısını elleyerek Cameron'u küçük düşürmesini izlerkenki sessizliğini telafi etmesine izin verir. Fakat gecenin ilerleyen saatlerinde Ryan'ın uyarısını gerçekleştirdiğinde, telafinin yanıltıcı olduğunu fark eder. *Çarpışma*'nın aksine *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'deki karakterlerin nedenleri ve durumları tek bir temaya bağlı ya da olay örgüleri tamamen birbirine geçmiş değildir.

Anlatı yapılarında olduğu kadar, filmler kurgu biçimlerinde de farklılaşırlar. Hong'un filminin aksine, *Çarpışma,* seyircinin hiç çaba harcamadan takip ettiği süreklilik kurgusunun uzun zamandır var olan ilkelerine mütemadiyen bağlı kalmakla kalmaz, zaman zaman farklı bir olay örgüsünde sahnenin başlangıcındaki bariz sonuçla başka bir olay örgüsünde sahnenin sonunda eylemin ya da sesin başlangıcını kesip birinden diğerine geçişi kolaylaştırmak için kurguyu da kullanır. İranlı bir bakkal dükkânı sahibinin ardından gelen olay örgüsünü tanıtan ve filmin ilk sekansının sonunda kendiliğinden açılmaya başlayan silah dükkânının kapısı, farklı bir olay örgüsünde Los Angeles'ta bir yerlerde terk ediyor oldukları bir restoranın kapısını açan iki araba hırsızının tanıtıldığı bir sonraki sekansın başında açılışını tamamlar. Başka bir sekansın sonunda, gece geç saatte araba yolundan gitmekten vazgeçen çilingirin kamyoneti, anlatı başka bir olay örgüsüne geçerken çalınmış bir SUV'a (spor arazi aracı) dönüşür. Karanlığa ve hareket engeline rağmen, aracın dönüşümü, çoğu sahnenin değişimiyle düzeltilen yanıltıcı süreklilik, kaçırılan bir nota bile olmadan kamyonette başlayıp SUV'da devam eden film müziğindeki bir şarkıyla gerçekleştirilmiştir.

Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün, izleyicilerin aşina olduğu süreklilik kurgusunun geleneksel örneklerini sıklıkla görmezden geldiği için, karakterler arasındaki en basit uzamsal ve zamansal ilişki bile şaşırtıcı hatta kafa karıştırıcı olabilir. Örneğin, ilk bölümde, Hyosup'un Minjae'yle buluştuğu kafeteryadaki sahne, sadece kısmen geleneksel şekilde kurgulanmıştır: Minjae, Hyosup'un kendisinden düzenlemesini istediği taslağı okurken, Hyosup masadan kalkar ve dışarı çıkacağını söyler. Sonraki iki çekim onu lokantanın dışında gösterir. Dördüncü çekim, Minjae'ye okurken geri döner. Ama çekim başladıktan 10 saniye sonra kamerada görünmeyen Hyosup'un taslak hakkında ne düşündüğünü sorduğunu duyarız. Bir sonraki çekim, film müziğinin zaten sinyalini

verdiği şeyi ortaya çıkarır: Konuşmadan önce dönüşünü gösterecek olan klasik tekniklerin aksine (*Çarpışma*'daki sahnede görünen durumun bu olması gibi), Minjae'nin okuduğu ikinci çekimden önce Hyosup masaya dönmüş ve öncesinde orada bir süredir oturuyordur.

Bu tarz geriye dönük açıklanan zamansal ve uzamsal süreklilik, film boyunca vardır. İkinci bölümde Dongwoo, Jinju'daki ofiste iş görüşmesine geç kaldıktan sonra, süreklilik kurgusunun kurallarını görmezden gelen özellikle çarpıcı bir örnek görülür.

Sekreter ona öğle yemeğinden sonra gelmesini söylediğinde, düzgün kesimlerle ayrılan ve bir dakika süren sonraki beş çekim söyledir:

1. İki adamın lokantanın mutfağında çalışması.
2. Dongwoo'nun camı aynalı olan bir pencerenin yanında durarak karısıyla telefonda konuşması.
3. Masadaki sütün ve iki tatlı çöreğin yakından çekimi.
4. Sekreterin önce masasında yemek yediği, Dongwoo döndüğündeyse ona görüşme için tekrar gelmesi gerektiğini söylerken ters açıdan çekimi.
5. Araba kaldırım kenarında durduğunda ve Dongwoo bindiğinde, arka koltukta aşağıdan arabanın ön camına doğru ileri bakan bir bakış açısından arabanın içi.

Bu sekansın kurgusu çekimler arasındaki uzamsal ilişki belirtilerini atlamakla kalmaz, kamera yerleşmesi de sürekliliğin diğer geleneksel ögelerini daha çok dışlar. Lokanta mutfağındaki çekim, lokantanın bütün coğrafyasını tesis eden geleneksel temel bir çekim olabilirdi. Fakat ikinci çekimde lokantanın içini gösteren herhangi bir şey olmadığı için, Dongwoo'nun pencere yanında durduğu sonraki çekimin bununla zorunlu mantıklı ya da uzamsal bir bağlantısı yoktur. Üçüncü çekimde masadaki süt kartonunun ve tatlı çöreğin

yakından çekimi, lokanta mutfağının tersidir çünkü izleyici için zaten gördüğü tarzda bir mekânı tanımlamaya yetecek ayrıntı bulunmaz. Sekreterin dış ofisinin netleşmesini sağlayan şey de ters açıdan yapılan çekimdir. Alışılmadık bir bakış açısından görülen arabanın içindeki son çekim, dizinin en rahatsız edici çekimidir çünkü arada Dongwoo'nun arkadaşına kendisini almasını söylemesi gereken telefon konuşması tamamen ihmal edilmiştir. Anlatıyı, normalde her adımı süreç içinde gösteren geleneksel düzenlemenin eleştirisinden azat eden Hong, izleyicinin fazlasıyla dikkatli olmasını gerektiren uzamsal ve zamansal bir belirsizlikler dünyası yaratır.

Çarpışma ve *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün* filmleri, hikâyelerini izleyicilere sunma biçimlerinde şaşırtıcı bir farklılık taşırlar. İkisi arasında, *Çarpışma* çok daha fazla şey bilir, ırk ayrımcılığına ve kuşkuya dayanan eylemlerini, herhangi bir karakterin bilebileceğinden daha geniş kültürel modelde birbirine bağlayan anlatı, karakterden karaktere kolayca kayar gider. Anlatı, güdüleri hakkındaki bilgimizin derinliğini neredeyse sadece onların ırkçılık hakkındaki duyguları ve düşünceleriyle kısıtlayarak eylemlerinin önemini daha çok artırır. Aksine, *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün* ise sınırsız bir her şeyi bilme haliyle araya giren büyük ölçüde çok daha kısıtlanmış bir anlatıyı benimser; anlatının iki türü de ana karakterlerin motivasyonlarıyla ilgili anlayış derinliğimizi oldukça sınırlar. Anlatıdaki bu farklılıkların sonucu olarak izleyicilerin kafası *Çarpışma*'da biraz karışır, ama *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'de izleyiciyi hayrete düşüren çok daha fazla şey vardır.

İzleyicilerin algısal olarak yeniden eğitimine yol göstermek için, Hong'un filminde kısıtlanmış ve her şeyi bilen anlatı sırasındaki ileriye ve geriye gidişler, programdaki önemli bir unsurdur, çünkü her şeyi bilen geçişler filmin karakterlerinin sorgulamadan inandığı ya da yanlış anladığı durumlar hakkında açıklamalar yapar. Örneğin, Dongwoo arkadaşının

dairesine vardığında, arkadaşı görüşmeye tekrar gitmek için otobüse binmesi gerekeceğini, Dongwoo'yu geri götüremeyeceğini çünkü daireden ayrılırsa beklediği önemli bir faksı kaçırabileceğini söyler. Fakat Dongwoo'nun otobüs durağına yürürken görüldüğü çekimden sonra, Hong her şeyi bilen anlatıya geçerek, daireye geri döner ve arkadaşının evden ayrılmamasının esas nedenini, karısını yatak odasına sevişmek için çağırdığında ortaya çıkarır. Herhangi önemli bir sonuç olmadığı halde, arkadaşının gerçek niyetini ortaya çıkaran her şeyi bilen anlatıya bu kısa geçiş, izleyicilere filmde kısıtlanmış anlatı boyunca duydukları ve gördükleri görünür değeri kabul etmekte dikkatli olmaları için birçoğuna ek olarak uyarı niteliğinde hizmet eder.

Her şeyi bilen anlatıya geçiş, genellikle izleyicinin diğer türlü sınırlı anlatının neden olduğu boşluklar yüzünden kaçırmış olacağı bilgilere doğru şekilde anlam vermesine yardımcı olur. Örneğin, Minjae'nin ilk sahnesi, seslendirme videoları işine başvurmak için gizlice işten çıktığını, kaldırımda yürüdüğünü ve kaldırımın kenarında, karşıya geçebilmek için trafik işaretinin değişmesini beklediğini gösterir. Bir sonraki sahnede her şeyi bilen anlatıya geçiş, iş arkadaşı Minsu'nun lokantada bir şeyler yediğini gösterir (anlatı Minjae üzerinden her şeyi bilir). Minsu kafasını pencereye doğru çevirdiğinde, arkadan bir çekimle, ışığın değişmesini bekleyen Minjae'nin lokantanın penceresinden bakan Minsu tarafından görülebilir olduğu ortaya çıkar. Bir sonraki çekimde kısıtlı anlatıya dönüş, Minjae'nin seslendirme stüdyosuna ziyaretini gösterir (bu yüzden anlatı Minjae'ye kısıtlanmıştır). Fakat işe geri dönüşüyle ilgili bir şey gösterilmez. Bunun yerine, yaptığı iş için seslendirme stüdyosundan ödemesini aldığını gösteren çekimden sonra her şeyi bilen anlatıya dönülüp Minsu'nun sinema salonunun lobisine ulaştığını ve salon sahibine gizemli bir şekilde söylemesi gereken bir şey olduğunu anlatırken gösterir. Bir sonraki çe-

kimde kısıtlanmış anlatıya geri dönüş Minjae'nin sinema salonunda bilet satış yerinde oturduğunu, Minsu'nun kapıyı çalıp kendisine nedense farklı bir şekilde sinema salonunun sahibinin önceki gün izinsiz erken çıktığını bildiğini, bunun için bir bahane bulması gerektiğini söylediğini gösterir. Anlatıdaki bu atlamalardan, geriye dönerek, Minsu'nun sinema salonu sahibine Minjae'nin işyerinden çıktığını söylediği anlamını çıkarabiliriz. Sonuç olarak, aynı şekilde, bunu kendine yarar sağlamak için yaptığı, böylelikle Minjae'yi kadının iyiliğini düşünüyormuş gibi davranıp uyarabildiği sonucuna varabiliriz.

Kısıtlı ve her şeyi bilen anlatıların değişimi, Bokyung'un Hyopsup'un dairesinin kapısına döndükten sonra onu araması için yazdığı notu sıkıştırması üzerinde çok daha belirgindir. Bokyung gidince, her şeyi bilen anlatı Hyosup'un komşusunun bir süre sonra notu aldığını ve okumak için dairesine götürdüğünü gösterir. Kısıtlı anlatı, Bokyung'un o gece Hyosup'un dairesine geri gelmesi ve kapıya sıkıştırdığı notun orada olmadığını görmesiyle yeniden kurulur. Kadın kapıyı çalar ama cevap alamaz ve gider. Ayrılışından sonra her şeyi bilen anlatı, Bokyung'un –ve kısıtlı anlatıdan dolayı o ana kadar seyircilerin– göremediği dairenin içindeki sahneyi gösterir: Minsu, Minjae'yi ve Hyosup'u öldürmüştür.

Sonuç olarak, neden Hyosup'un o sabah Bokyung'la otobüs durağında buluşmaya gelmediğini ve neden mesajlarına cevap vermediğini, aynı şekilde büyük ihtimalle Bokyung'un, bıraktığı notun yerinde olmamasını yanlışlıkla ne olarak yorumlayacağını biliriz. Biz Hyosup'un ölü olduğunu bilirken, Bokyung notun orada olmayışından muhtemelen Hyosup'un notu okuduğu sonucunu çıkarır. Ve bundan sonra büyük olasılıkla yanlış sonuçlar zinciri ortaya çıkar: Adamın kendisini artık umursamadığını, kendisiyle kaçma konusunda fikrini değiştirdiğini ve sonuç olarak bütün bunları itiraf etmektense ondan kaçarak gününü geçirdiğini düşünür. Ve büyük ihti-

malle, bu yanlış sonuçlar o gece kocasının cinsel istismarına karşı koymaktan vazgeçmesine sebep olur. (Filmin ilk bölümünde Hyosup'a, kocasıyla hiçbir şekilde cinsel ilişkisinin kalmadığı yönünde güvence veriyor. Kayıp olan nottan yanlışlıkla Hyosup'un onu sevmediği sonucunu çıkardıysa, bir anlık direnişten sonra aynı şekilde artık cinsel teklifini reddedeceği herhangi bir sebep kalmadığı için kocasına teslim olabileceği sonucunu çıkarabilir).

Kısıtlı ve daha az bilgili, daha az iletişimsel, daha az öz-bilinçli anlatı bir yanda, her şeyi bilen ve daha bilgili, daha iletişimsel ve daha öz-bilinçli anlatı diğer yanda, bu ikisi arasındaki dalgalanma, doğru yorumu *Çarpışma*'da tasvir edilen dünyadan, önemli ölçüde çok daha zor olan, çok daha fazla karmaşık bir anlatı dünyası sunar. Bazı noktalarda, Hong izleyiciler için, eylemin tasvirini, daha sonuca ulaşmadan önce sonlandırarak zorluğu çok daha ileriye götürür. Örneğin, Bokyung otobüs durağından ayrıldıktan sonra gününü Seul'u baştanbaşa dolaşarak geçirir, kısıtlı anlatımdan her şeyi bilen anlatıya bir geçiş, kadın geçerken bir dükkânın içinden onu fark eden bir adamı gösterir. Adam dükkândan çıkar ve kadını taksi beklerken durduğu yere kadar takip eder. Kadının arkasında, elleri ceketinin cebinde durur ve sağına soluna bakar. Kaldırım kenarına yaklaşırken yavaşlayan bir taksiyle kesilen sahne her şeyi bilen anlatı sekansının devamı değildir, Bokyung'u yolcu olarak almak için duran taksiyle bir süre sonra kısıtlı anlatıya dönüşü olur. Sürücüye vermek için çantasında para bulmaya çalışırken cüzdanının çantasında olmadığını fark eder ve nerede bırakmış olduğunu düşünür. İzleyici ne olduğunu nasıl yorumlar? Bokyung cüzdanını kayıp mı etti yoksa düşündüğü gibi bir yerde mi unuttu? Ya da onu takip eden adam, kısıtlı anlatıyı tekrar kuran sahnenin aniden kesilmesi yüzünden görmediğimiz bir anda cüzdanını çalan bir yankesici miydi? Adamın bakışı, kendisi kadının cüzdanını çalarken etrafta onu fark edecek birinin olup olmadığını görmek için etrafı tarıyor

olabileceğini gösterir ama sahnenin aniden kesilmesi, adamın etrafı taradıktan sonra ne yaptığını görmemizi engellediği için yaptığının bu olduğundan emin olamayız.

Hepsi birlikte düşünüldüğünde Min, Joo ve Kwak'ın öne sürdüğü gibi, gerçekliğin geleneksel kavramını yapı bozumuna uğratmak yerine, *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*'ün yapısı, izleyicilere, anlamın ve motivasyonun belirsizliği, izleyicilerin her günkü gerçeklikte karşılaştıkları anlayış sınırlarını yansıtan bir anlatıyla sunar. *Çarpışma*'daki gibi klasik anlatıda sunulan gerçeklikle oldukça bağlantılı bir alternatife izleyicilerin basitçe kaçmalarına izin vermeyi reddeden Hong, onları günlük deneyimlere uygulanabilir alternatif bilişsel bir modele yönlendirir. Film, gerçeklikten kaçmak yerine izleyicilere yetersiz kanıta dayanarak sonuçlara atlamanın tehlikelerinden kaçma yöntemini sunar.

Minsu'nun Hyosup'u ve Minjae'yi öldürdüğünün ortaya çıkması, izleyicilerin bu noktaya kadar fark etmeleri imkânsız olan şeyi ortaya çıkarıyor: Minsu'nun sadece kısa süreli gibi görünen varlığı, aslında, fark edilmeyen şekilde anlatıyı yönlendiren gizli bir güçtür.

Varlığı o kadar gizliydi ki filmin ilk bölümünün sonunda başka bir mahkûm olarak ilk görünüşü, filmin üçüncü bölümüne kadar resmen tanıtılmadığı için ilk defa izleyenlerce hiçbir zaman fark edilmeyecektir. İkinci kez izledikten sonra Minsu'nun daha önce göründüğünü fark edenler, Hyosup'la beş gün boyunca hapiste aralarında ne geçtiğini pekâlâ merak ederler. Minjae'nin bölümünün sonuyla Bokyu'ng'un bölümünün sonu arasında ne olduğunu ve Minsu'nun Minjae'yi ve Hyosup'u öldürmeye götürdüğünü bilmek imkânsızdır.

Filmi ilk kez izleyenlerin, filmin ilk bölümünde Minsu'yu tanıyamamalarının ya da bu nedenle Dongwoo'yu, o günün erken saatlerinde Hyosup'la asansörde yan yana dururken aynı şekilde tanıyamayacaklarının kesinliği, Hong filmin anlatı

yapısını ve görsel biçimini, izleyicileri motivasyonun belirsizliklerine anlam vermek için sürekli zorlayacak şekilde oluşturmuştur. Filmin karakterlerinin motivasyonunu ve deneyimlerini, ırk ayrımının ve şüphenin kolayca anlaşılan sonuçlarına indirgeyen *Çarpışma*'nın aksine *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*, anlatı boşlukları ve buna karşılık deneyimi anlamanın ya da motivasyonu yorumlamanın ne kadar zor olabileceğini gösteren geleneksel olmayan kurguyla yaratılmış karmaşıklıktan zevk alır. Önde gelen Yeni Kore dalga filmler kadar geleneksel, yaygın anlatı filmlerinin de tam tersine, *Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün*, bilginin doğasına, varsayımlarına, geçerliliğinin sınırlarına ve aynı zamanda kaçınılmaz belirsizliklerine kafa yormalarını istediği epistemolojik gerçeklikte bir çalışmayla uğraşan izleyiciler talep eder. Filmi, bazı eleştirmenlerin yaptığı gibi, sosyolojik bir rahatsızlık yansımasından ibaret görüp indirgemek, artırılmış bir dikkatle olasılıkları algılamaya istekli insanlara sunduğu deneysel zenginliği kaçırmak demektir.

Bibliyografya

Cheever, J. 1978. "The day the pig fell into the well," *The Stories of John Cheever* içinde. New York: Knopf, s. 219-35.

Kim, J. 2002. "Cinephilic nation, minimal film: South Korea's Sangsu Hong and his The Power of Kangwon Province." *Utah Foreign Language Review*, 11, 1:10-24.

Kwak, H. J. 2003. "Discourse on modernization in 1990s Korean cinema," J. K. W. Lau (ed.), *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia* içinde. Philadelphia: Temple University Press, s. 90-113.

Min, E., Joo, J. ve Kwak, H. J. 2003. *Korean Film: History, Resistance, and Democratic Imagination*. Westport, CT: Praeger.

Robinson, M. 2005. "Contemporary cultural production in South Korea: Vanishing meta-narratives of nation," C.-Y. Shin ve J. Stringer (ed.), *New Korean Cinema* içinde. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 15- 31

11

Anlatı Karmaşasında Yol Arayışı: *İhtiyar Delikanlı*'da Yeni ve Eski

Eleftheria Thanouli

Güney Kore sineması, bir yandan gelişen iç film piyasası diğer yandan da dünyadaki prestijli film festivallerindeki dikkat çeken varlığı sayesinde dünya sinemasıyla ilgili tartışmalarda belli başlı boğumlardan biri haline geldi. 1990'larda Güney Kore film sektöründe piyasanın Hollywood'la rekabete ve yerel holdinglerin yatırımlarına açılmasıyla meydana gelen önemli değişimler, Güney Kore sinemasında yeni bir devri başlatmış gibi görünüyor (Paquet 2005, s. 33). Hem sanatsal açıdan yenilikçi, hem de ticari açıdan başarılı olmanın zorunluluğuyla, Güney Kore film yapımcıları ulusal film yapım geleneklerini canlandırdı; gişe hasılatı ve festival ödülleri anlamında oldukça saygı duyulur eserler ortaya çıkardı. Bu yeni hamlelerin göze çarpan örneklerinden biri, intikam temalı üçlemenin ikinci bölümü olan Park Chan-Wook'un 2003'te gösterime giren *İhtiyar Delikanlı*'sı (Oldboy).[1] *İhtiyar Delikanlı*, günümüz sinema dünyasında dolaşan, "bir filmi diğer kültürlere ne götürür ya da 'aktarır'?;" "'filmi çoktan yapılmış'ların devrinde bir film yapımcısı nasıl orijinal olabilir?"; ve en önemlisi "artan küreselleşme içinde Hollywood ile ulusal sinemalar arasındaki gerilim nasıl giderilir?" gibi soruları tetikleyen tipik bir yapımdır. Bu makalede amacım, bu meselelere doğrudan

değinmek değil, daha ziyade filmin biçimsel kurgulamasının yol açtığı karmaşık anlatıbilimsel meselelere odaklanarak ve yöntemlerimi istikrarlı metinsel analizlerle kısıtlayarak, filmin anlatı seviyesindeki gerilimler dizisini ve tezatlıkları, gözlemlerimin bahsi geçen sorulara dolaylı cevaplar sunacağını, dünya sinemasıyla alakalı diğer kavramsal ve kültürel alanlarda üzerine gidilmesi gereken gelişmelere bir ipucu sağlayacağını umarak yüzeye çıkarmaya çalışacağım.

İlk bakışta, *İhtiyar Delikanlı*, izleyiciyi aynı anda hem aydınlanmış hem de afallamış halde bırakır. Hikâyenin sırları açığa çıkar, karakterlerin maskeleri düşer ama eşit bir twist edilmiş anlatı kanallarıyla iletilirken yine de insan durumu bir kere daha gözden geçirme, karakterler arasındaki ilişkiyi tekrar kontrol etme ve özellikle twist olmuş bir anlatının öncüllerini doğrulama ihtiyacı duyar. Ve gerçekten de hepsi de tamamıyla niyetlidir; Park, Cannes Film Festivali'ndeki ödül töreninden sonra yapılan basın toplantısında, filmi birçok defa izleyebilsinler ve her seferinde yeni unsurları keşfedebilsinler diye DVD izleyenleri göz önünde bulundurarak yaptığını kabul etmiştir.[2]

Fakat Güney Koreli genç film yapımcısı, salonda filmi bir kere izlemenin kısıtlamalarıyla engellenmeyen DVD izleyicisinin zevk ve ihtiyaçlarını karşılama çabasında yalnız değildir. 90'ların sonlarından beri, filmler artan bir şekilde, film yapımının klasik kurallarını genişleten ve sinematik ortamın anlatı hacminin sınırlarını test eden karmaşık hikâye anlatma tekniklerini kullanır.[3] Bazıları, *Koş Lola Koş*'ta (Run Lola Run, 1998) olduğu gibi zaman döngüsünü ve tekrarları kullanarak anlatı uzamının işlemiyle deney yapar, diğerleri *Zaman Kaydı*'nda (Time Code, 2000) olduğu gibi 'patlayan' sinematik mekânla ekranın imkânlarını tüketir, başkaları da *Mulholland Çıkmazı* (Mulholland Dr., 2001) ve *Inland Empire* (2006) filmlerinde olduğu gibi imkânsız kimliklere sahip karakterler yaratır.

Fakat bu örneklerin aksine, *İhtiyar Delikanlı* bir yandan, bütün anlatı sistemlerinin –nedensellik, zaman ve mekân– ça-

lışmalarını karmaşıklaştırırken, diğer bir yandan ilk izlemede bile izleyiciye erişilebilir ve anlaşılabilir gelen ilgi çekici bir paradoks içerir. Anlatı yapısının karmaşası öyle ustaca planlanmıştır ki her şey hâlâ izleyicinin anlayışı dahilinde, her şey neredeyse kelimenin tam anlamıyla "gözümüzün önünde" olur. Takiben daha yakın bir metinsel analizde, bu özenli anlatı tasarımını ortaya çıkarmaya ve filmdeki çeşitli anlatı donanımlarının hassas kullanımını açıklamaya çalışacağım. Benim yöntembilimsel ve kavramsal aygıtlarım, David Bordwell'in tarihsel yazınbilimi çalışmalarına katkısı sırasında ortaya koyduğu anlatı analizinin hükümlerini ve kavramlarını içerir. (Bordwell 1985; Bordwell vdl. 1985). Bilhassa, *İhtiyar Delikanlı*'yı üç temel analitik eksen –anlatı mantığı sistemi, anlatı uzamı ve anlatı zamanı– boyunca inceleyeceğim ve sonuç olarak anlatının tümünde hikâye bilgisinin dağılımını ve aktarımını irdeleyeceğim. Nihai amacım, filmin mekanizmalarının kilidini açmak ve dünyadaki oldukça özbilinçli ve çok aracılı sinematik pratiklerden kaynaklanan anlatı yapısının klasik normları ve yenilik gücü arasında yer alan sabit ve sert müzakereleri ortaya çıkarmaktır.

Anlatı Nedenselliği: Kim, Ne, Neden

Hikâye, trajik boyutları olan gizemli bir oyuna karışan Oh Dae Su (Choi Min-Ski) adlı sıradan bir adam hakkındadır. Sarhoş olduğu bir gece, yabancı biri tarafından kaçırılır ve uyandığında kendini, gizli, derme çatma bir hapishanede bulur. Oh Dae-Su kim tarafından ve neden hapsedildiğini anlayamaz ve çilesinin ne zamana kadar süreceğini endişeyle merak eder. Kahraman, sadece sorularının yanıtsız bırakılmasıyla değil, ayrıca karısının öldürüldüğü ve polisin de kendisini suçladığı haberlerle işkenceye tabi tutulurken, zaman kahredici şekilde yavaş geçer. Odasına kurulmuş olan televizyon, gerçek dünyayla olan tek iletişimi ve hayatını mahveden adamdan intikam alma arzusu, tek

amacı olur. On beş yıl geçer ve kahraman nihayet bir binanın çatısında bir çantayla salıverilir. Film, gösterim süresinin neredeyse 20 dakikası boyunca çeşitli sorular soran ve son açıklama anına kadar uzun bir olaylar zinciri oluşturan oldukça merak uyandırıcı bir anlatı önermesi kurar. Kahramanın çözmesi gereken üç gizem vardır: Hapsedilmesinin sorumlusu kim, bunun nedeni ne ve neden 15 yıl?

Fakat Oh Dae-Su, Seul sokaklarında özgürce dolaşma hakkını tekrar kazandığında, kötü karakter her şeye gücünün yettiğini göstererek yeniden dümeni eline alır. Yoldan geçen biri aracılığıyla Oh Dae-Su'ya para dolu bir cüzdan ve bir cep telefonu vererek telefon vasıtasıyla kendisiyle doğrudan iletişim kurar. Kısa ve öz konuşmalar boyunca, adam kahramanın, hayatını yeniden gözden geçirerek incelemesini söyler ve "Şunu unutma: İster kum tanesi olsun ister kaya, ikisi de aynı şekilde batar suya" diyerek bir gizem oluşturur. Bu telefon konuşması, Oh Dae-Su'na kötü karakterin kurallarının ve amaçlarının belirsiz olduğu oyunda bir kukla olmaya devam ettirerek yeni bir çile başlatır. Yine de bu oyunda artık yalnız değildir, öykü ona derhal, özgür bırakıldığı günün gecesinde gittiği lokantada şef olarak çalışan Mido isimli genç bir kadını beraberinde sunar. İki karakter cevapları bulma arayışında birbirlerine bağlandığından, Mido kısa zamanda onun hem ortağı hem de âşığı olur.

Şu ana kadar, *İhtiyar Delikanlı*'nın öyküsü oldukça klasik bileşimsel ve genel bazı güdüler içerir (Bordwell vdl. 1985). Öncekine bakılırsa, öykünün merkezi, kaderi ve eylemleri olayların neden-sonuç zincirini başlatan erkek başkahramandır. Dahası, kaçırılma, işkence dizisi, özgürlük ve intikam arzusu gibi açık ve zorlu bütünsel unsurlar vardır. Erkek başkahraman, tutsaklık yılları boyunca birtakım karakter özellikleri oluşturur ki dış dünyaya döner dönmez bunları silah olarak kullanır. Orada bir kadınla tanışır ve nihayetinde onunla heteroseksüel bir çift olurlar, bu da klasik sinemanın başlıca unsurlarından biridir. Diğer bir yandan, filmin genel

kimliği, gizemli kötü adamın mecazına, soruşturma sürecine, çözüm bilmecesine ve gizli sırların açığa çıkmasına dayanır, bütün bunlar sadece kapanış anlarında açıklamalar yapan gerilim türü dağarcığının bir parçasıdır.

Başkahraman kendisine işkence yapan adamla ilk kez iletişime geçtikten sonra, daha çok klasik anlatı zincirini takip ederek, soruları için araştırmaya girişir. Önce, 15 yıl boyunca yediği kızarmış patatesleri gönderen Çin lokantasının izini sürerek tutsak edildiği yeri saptamaya çalışır. Sonra gardiyanı bilgi elde etmek için sorgular ve kötü adamın "Oh Dae-Su çok konuşuyor" dediğini duyduğu bir sürü ses kaydı ele geçirir. İpuçları toplar ve geçmişini anımsarken, bu, soruşturmasına rehberlik eden bir başka muamma haline gelir. Birçok dertten ve sıkıntıdan sonra, yapbozun parçalarını bir araya getirir, hem kendisine işkence eden adamı –eski bir okul arkadaşının kardeşi– hem de kendisine duyulan öfkeye sebep olan eylemi –Oh Dae-Su iki kardeşin ensest ilişkisi olduğu hakkında bir dedikodu başlatıyor– ortaya çıkarır. Klasik erkek kahraman için son adım, intikam almak olur.

Yine de başkahramanın o noktaya kadar gittiği alışılagelmiş anlatı seyri, her şeyin açıklığa kavuştuğu sahnede köklü bir şekilde yıkılır. Kilit dönüşüm, cevaplaması gereken soruyu göz önünde bulundurur; "neden 15 yıl tutsak edildi?" yerine "neden 15 yıl sonra *serbest bırakıldı?*" hakkında düşünmüş olması gerekirdi. Anlatı düğümü, bizi bundan önceki olayların farklı okumalarına götürerek, klasik olay örgüsünde tam bir bozulma yaratan vurgunun kıvrak değişimleri olarak görülen şeyin içinde saklanır. Filmin Oh Dae-Su'nun tutsaklığından dolayı intikam peşinde oluşu üzerine olmasından çok, hikâyenin tümü Lee Woo-Jin denilen, kız kardeşine âşık ve onu Oh Dae-Su'nun yaydığı dedikodu yüzünden kaybeden genç adam olan kötü kahraman açısından bir intikam eylemidir. Başından sonuna kadar betimlenen bütün olaylar, Lee Woo-Jin tarafından tek bir amaç uğruna dikkatle planlanmıştır; Oh Dae-Su'nun kendi kızı

Mido'yla ensest bir ilişkiye girmesini sağlayarak durumu eşitlemek. Kızın reşit olması için on beş yılın geçmesi gerekmekteydi ve bu süre boyunca adam da tutsak olarak kalmalıydı. Genç kadınla lokantadaki karşılaşmaları ve anlık çekim, hipnoz gücüyle ve Lee Woo-Jin tarafından şeytani bir planla yönetilmiştir.

Bu şok edici ifşalarla, filmin anlatısı sadece beklenmedik bir yön almakla kalmaz ayrıca bu yeni bilgilerin ışığında karakterlerin eylemlerinin yeniden değerlendirilmesine davet eder. Bu yüzden *İhtiyar Delikanlı*, değişken nitelik ve boyutlarla başkahramanlarına çifte kodlu roller veren Möbius kuşağı yapısı kazanır.[4] Suçlu kim, kurban kim, hangisi intikam, hangisi ceza, hikâyenin başındaki kim, nihayetinde aklanan kim soruları, kahramanın ve kötü adamın yerlerinin iki erkek başkahraman tarafından iki taraflı tutulduğunun ortaya çıkmasıyla cevapları belirsiz sorular olarak kalıyor. İlk durumda bu anlatının temeli olarak ortaya çıkan klasik karakter-odaklı nedenselliğe, diğer güçlü düzensel unsurların hikâyeye girmesiyle yani iki karakterin kendilerini içinde buldukları ikili ensest ve varoluş krizleriyle cüretkârca meydan okunuyor. Bu iki unsur filmde anlatı yapısını herhangi bir klasik normun ötesinde zorlaştırarak ve özellikle yapının sabit ve belirgin bir yakınlığa ulaşmasını engelleyerek katalizör görevi görür.

Anlatı Mekânı ve Zamanı: Nerede, Ne Zaman

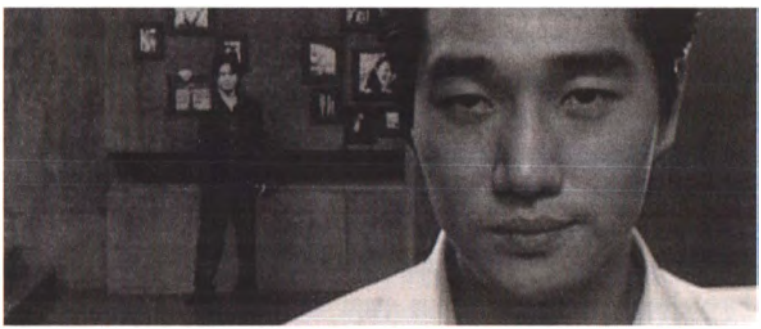
İhtiyar Delikanlı'daki temanın karışıklığı ve yoğunluğu, anlatının bütünündeki sinematik uzamın ve zamanın çetrefilli işleyişiyle paralel gider. Herhangi bir filmde karşımıza çıkan üç ana anlatı ekseni –nedensellik, uzam ve zaman– hep bağımsızdır ama onları farklı şekillerde ele almanın ve her biri için değişik ilkeler benimsemenin yolları vardır. Örneğin *Rastlantının Böylesi* (Sliding Doors, 1998), *Paramparça Aşklar-Köpekler* (Amores Perros, 2000), *Saatler* (The Hours, 2002), *21 Gram* (21 Grams, 2003) ya da *Üç Defin* (The Three Burials of Melquiades Estrada, 2005) gibi

filmler, anlatı mantığının şeklini karmaşıklaştıran ama her zincirin uzam-zamansal boyutlarının özellikle klasik kaldığı iki, üç ya da daha fazla ayrı olay örgüsü barındırır. Aksine, perdedeki zaman ve uzam kullanımında, Park Chan-Wook'un seçimleri hikâyenin kıvrımlı doğasını yansıtır ve yeni biçimsel donanımların uzun bir listesiyle klasik seçenekleri zenginleştirir.

İhtiyar Delikanlı'daki sinematik uzamdan başlayan biri, karakterlerin yaşadığı filmsel evrenden kolayca etkilenebilir. Hikâyeyi düzenlemek için silik görsel mekânların yapımını gerektiren klasik ayrıcalıkların tersine (Bordwell vdl. 1985), Güney Koreli film yapımcısı, eylemin konumsal koordinatlarını anlamlı bir biçimde kullanmak için filmsel görüntülerin grafik kalitesinden yararlanmış. Hem oluşum hem de düzeltme aşamasında, anlatı olaylarının imkânsız bakışlarını sıklıkla gösteren ve kameranın artık kontrol edilemeyecek duruma gelmesine izin veren teknikler denemiş. Bütünüyle klasik dereceleme, doğrusal bakış açısı ve karedeki karakterlerin temel konumlanmaları yerine, tepeden çekimlerde, eğimli açılarda, balıkgözü mercekte, son derece uzun çekimlerde ve son derece yakın çekimlerde karar kılmış. Şekil 11.1'de Oh Dae-Su'nun çatıda salıverilmesinin tepeden çekimini, (şekil 11.2'de) gözünün günışığına tepkisinin son derece yakından çekimi takip eder.

Şekil 11.1 İhtiyar Delikanlı

Şekil 11.2 İhtiyar Delikanlı



Şekil 11.3 İhtiyar Delikanlı

Bu tür görüntülemeler ve düzeltmeler, izleyicinin mesafede ve perspektifteki değişikliklere kendini çabucak ayarlamasının gerekmesinden dolayı, çekimlerin makul hızda bir tempoda gelmesi ve gitmesiyle özellikle zahmetli olur. Diğer yandan ise daha uzun zamanda çekilen sahneler, özellikle anlatı uzamlarının değişken deneyimini oluşturan akışkan kamera hareketlerine dayanır. Bu yüzden Park, klasik devamlılıktan, davranışı ve öz-bilinçli sahneleme ve çekim yaklaşımını benimseyen yoğunlaşmış devamlılığa geçen birçok modern film yapımcısının modasını takip ediyor gibi görünür (Bordwell 2006).

Park, işleri daha karmaşık hale getirerek Lev Manovich tarafından tanımlandığı gibi "mekânsal montaj"ın kullanımına sıklıkla bel bağlayarak beyazperdenin imkânlarını keşfeder

(Manovich 2001). Bu tarz bir montaj farklı orijinli çeşitli imgelere müsaade eder ve birinin diğeriyle olan karmaşık ilişkisinin aynı karede yer alması aracılığıyla da bir sahne/bir imge mantığını kırar ve sahne kompozisyonuna büyük bir yoğunluk katar.[5] Örneğin, şekil 11.3'te uc uca eklenerek birçok katmandan oluşan bileşik bir sahne var. Lee Woo-Jin, aynadan baktığı varsayılarak sağ tarafa yerleştirilmiş. Oh Dae-Su arka planda solda, çerçeveli resimlerle kaplı duvarın önünde elinde bir resimle dururken görülür. Sahnedeki karakterlerin ve donanımın bu karışık dizilimi, *mise-en-abyme* bir gösterimle açıkça ve derinlemesine klasik sahnelendirmeye benzemeye çalışır. Şekil 11.4'teki bölünmüş ekran sahnelerinden oluşan kapsamlı sekansa ait uzamsal montaj bu konuda daha da aşikârdır. Sağda, sırıtan Lee Woo-Jin, hipnozun işlevini açıklar, solda da bazı kilit olaylar yeniden oynanır, lokantada Oh Dae-Su'nun telefonunun çalması gibi. Bu olayda mekânsal montajın yardımıyla geriye dönüşlerin gösterimi, karelerin saydamlığını ve dolayısıyla resmin gerçekçi etkisini bozmamak amacıyla sahneleri doğrusal bir şekilde, arka arkaya yerleştiren geleneksel zamansal düzenleme seçeneklerinin yerini alır.

Şekil 11.4 İhtiyar Delikanlı

Doğrusallığın bozulması, *İhtiyar Delikanlı*'daki sinematik zamanın kurgusuyla daha da açık hale gelir.[6] Olay örgüsündeki twistler ve gizem çözmelerle anlatının karmaşası, ekranda hikâyenin akıbetinin sunulduğu karışık zamansal silsileyle fazlasıyla desteklenmiş. Filmin ilk 20 dakikasına daha yakından bakıldığında bütün anlatıyı karakterize eden doğrusal olmayan kronolojiyi örneklendirebiliriz. Jenerikten önceki sekans, bizi *in medias res* çatı kenarında bir insan siluetinin başka birinin kravatını tutarak görünmesiyle karşılar. İpi tutan kişi geriye dönüşleri başlatarak kendini tanıtan Oh Dae-Su'dur. Hikâye akışı aşağıdaki sırayı takip eder:

> Oh Dae-Su'nun sarhoş olduğu ve uygunsuz davrandığı için tutuklandığı polis istasyonundan bir sahne. Arkadaşı Joo-Hwan sayesinde serbest kalır.
> Oh Dae-Su bir telefon kulübesinden kızını arar. Joo-Hwan telefonu alır ve o konuşurken Oh Dae-Su bilinmeyen biri tarafından kaçırılır.
> Tıkırdayan ve dönen çeşitli saatlerle jenerik sekansı.
> Oh Dae-Su yıkık dökük bir otel odasına benzeyen gizli bir hapishanede tutsak edilir. Orada, kendisini kimin tutsak ettiğini ya da nedenini bilmeden iki ay boyunca tutulur.
> Odasını temizleyen ve saçını kesen adamların düzenli ziyaretlerini içeren rutinini anlatır. Bu ziyaretler boyunca, bilinçsiz olmasına yol açan bir gaz verilir.
> Tutsak edilmesinin üzerinden bir yıl geçtikten sonra, haberlerde, karısının öldürüldüğünü görür ve polisin kendisini birinci şüpheli olarak düşündüğünü anlar.
> Sinir krizi geçirir.
> Bir montaj sekansı, Oh Dae-Su'nun televizyon izleyerek, onu saat ve takvim gibi kullanarak ve tek arkadaşı ve yoldaşı olarak güvenerek geçirdiği zamanı özetler.

Bir gün akıl sağlığını sürdürebilmek ve kendisini hapis tutanın izini sürebilmek için otobiyografik günlük yazmaya başlar. Birçok defter doldurur.

i. Zaman geçtikçe köpüren öfkesi, onu, parmak eklemlerinde kalın nasırlar oluşana kadar hapishanenin duvarlarını yumruklayarak gölge boksu idmanı yapmaya zorlar.

j. İlk 6 yıldan sonra, her geçen yıl için eline düz bir çizgi kazıyarak zamanın geçişini işaretlemeye karar verir. Aynı zamanda metal bir yemek çubuğunun yardımıyla duvarlardan birinde bir delik kazmaya başlar.

k. Bir montaj sekansı altıncı yıldan on dördüncü yıla kadar olanları özetler. Bölünmüş ekranın kullanımıyla, film bize ekranın sağ tarafında o yıllarda olan, 9 Eylül saldırısı ya da Kore'nin futbol dünya kupasına katılımı gibi bazı tarihi anları, sol tarafta da Oh Dae-Su'nun günlük aktivitelerini gösterir.

l. On beşinci yılda Oh Dae-Su duvarda bir delik açmayı başarır ve elinde yağmuru hisseder. Heyecanlanır ve kaçmasının bir ayını alacağını tahmin eder.

m. Fakat çok sürmeden bir kadın odasına girer ve onu hipnotize eder.

n. Oh Dae-Su yeni bir takımla ve hapishane günlükleriyle bir çatı katında serbest bırakılır. Kucağında bir köpek olan başka bir adamın çatısının kenarında oturduğunu görür. Köpek adama dokunarak ve koklayarak onunla iletişime geçmeye çalışır. Adam intihara meyilli biridir ve kenardan atlamaya teşebbüs eder, ama Oh Dae-Su adamın kravatını yakalar, onu ölümden kurtarır. Kendi hikâyesini dinlemesi için adamın intiharını ertelemesini ister. Bu bizi, tam da filmin açılış anına götürür ve sahneye yeni bir ışık tutar.

Bu bölüm *İhtiyar Delikanlı*'nın anlatısında, bir yandan olayların kronolojisinin karmaşık ele alınışını, diğer yandan

zamansal aygıtların özenli kullanımını içeren tipik bir bütünsel ve zamansal bir yapıdır. Tutsaklığını içeren uzun geri dönüşler, kapsamlı atlamalar (bölüm a ve i), ustaca ve uzunca gezinen kamera hareketleri (bölüm b), hızlı çekim (bölüm f) ve bölünmüş ekranlar (bölüm k) gibi farklı zamanlara, çeşitli biçimsel aygıtlarla evrilen çeşitli bölümlere ayrılmıştır. Sonunda, açılış sahnesine dönüş, zamansal döngüyü tamamlamakla kalmaz, ayrıca olayı tekrar yorumlamamızı sağlar: İlk kez gösterildiğinde olduğu gibi, kravatı tutan adam diğerini öldürmeye çalışmaz, aksine onun ölümünü engellemeye çalışır. Bu aldatmaca, eylemin gösteriminden kaynaklanır ve anlatının karakterler ve amaçlar ilişkisine dair yaptığı daha geniş bir aldatma algısının habercisi olur. Bu yüzden, olayların zamansal sıralaması hikâyeyi tersine çevirmekte ve kilit sırları saklamakta bir dost haline gelir.

Karmaşıklığı Hafifletmek

Nedensellik, uzam ve zaman sistemlerinde şimdiye kadar incelediğim karışık anlatı seçimleri, izleyicilerine, bütün boyutlarını ortaya çıkarmak için DVD'ye birçok kez bakmanın gerekeceği yoğun ve iddialı bir film sunmak için Park'ın açık amacına hizmet eder. Ve yine de filmi sadece bir kere görenler için bile karışıklığın çeşitli seviyelerinin altını çizen ve yüksek bir anlaşılabilirlik düzeyi sağlayan düzenleyici bir ilke vardır. Filmi bir arada tutan ve hatırı sayılır bir tutarlılık ölçüsü atfeden mekanizmanın, anlatının aktarımı ve hikâyenin bilgi akışını kontrol etme biçimiyle alakalı olduğunu sanıyorum.

Çok geniş bir inceleme düzeyinde, filmin anlatısı farklı türlerin bilgisi için bir araç olarak tanımlanabilir. Nedensel ve uzam-zamansal unsurların özeti, bilginin değişken miktarlarını aktarmayı ve başlangıçtan sona kadar çeşitli hızlarda hikâye hakkında bilgi paylaşımı yapmayı hedefler.

İzleyicilere bilgi taşımanın bu çok yönlü süreci üç özellikle hafifletilir: "Öz-bilinç" "bilinebilirlik" "iletişimsellik".[7] (Bordwell et al. 1985, s. 25). Öncelikle, öz-bilinç filmin kurgulanmış doğasını onayladığı ve gerçekliğin parçası olma illüzyonunu kırdığı dereceyi ifade ediyor. Daha spesifik konuşursak, bir anlatı seyirciye bilginin gerçek aktarımını ne kadar sergilediğine bağlı olarak farklı derecelerde *özbilinçli* olabilir. Bir filmde öz-bilinç unsurlarını değerlendirmek istediğimizde, şunun gibi sorular sorarız "anlatı seyirciye hitap ettiğinin ne kadar farkında? "ya da "anlatı eyleminin yapaylığını hangi yönler açığa vurur?"

İkinci olarak bilinebilirlik, anlatının hikâye hakkında ne kadar bilgiye hâkim olduğuyla alakalıdır. Bilginin aralığına ve derinliğine bağlı olarak bir anlatı ya bilinebilirdir ya da kısıtlanmıştır. Bilinebilirliğin derecesini ölçmek için, filmin dayandığı bilgi kaynaklarını araştırmamız gerekir; mesela eğer anlatı kendisini bir karakterin bilgisiyle ve eylemleriyle sınırlarsa, o zaman kısıtlanmaya ve hikâyenin öteki tarafını yadsımaya mecbur kalır. Diğer bir yandan, eğer film karakterden karaktere geçerse ve öznel seviyenin üstüne çıkarsa o zaman, izleyici, anlatımın kendisinde bir şeyler saklı olduğu hissine kapılır.

Üçüncü olarak iletişimsellik, anlatının elinin altındaki bilgiyle iletişime geçme düzeyini belirler. Her şeyi bilen anlatı, illa ki bilgisini izleyicilerle paylaşmak zorunda değildir ve en sona kadar ya da hatta süresiz olarak bastırmayı seçebilir. Alternatif olarak, kısıtlı bir anlatı, ne kadar az olursa olsun bütün bilgisini bizimle paylaşarak tamamen iletişimsel olabilir. Bir başka deyişle, iletişimsellik haline dair cevabını aradığımız soru, "anlatı, bildiğini bizimle paylaşmaya ne kadar istekli?" ya da " film, hikâyesi hakkında ne kadar açık ve konuşkan?"

Bu prizmayla *İhtiyar Delikanlı*'nın anlatısına bakan, biri, filmin kalitesini hatırlatan öz-bilincin hazır ve nazır varlığı

tarafından sarsılabilir. Daha önce saptadığım gibi karmaşıklığın bütün unsurları –seslendirmenin kullanımından davranışçı *mise-en-scene*in ve kronolojinin kurallı kullanımına kadar– öz-bilinç yönünün bastırılmasını gerektiren klasik modelin yönergelerine meydan okuyarak anlatının tüm eylemlerini tartışmaya açar. Fakat ilgi çekici olan şey, filmsel yapının yapaylığını ne kadar ön plana çıkarırsa çıkarsın, aşırı öz-bilincin eylemle bağlantımızı engellemiyor oluşudur. Yüksek seviyede öz-bilincin genellikle karakterlere ve olay örgüsüne daha kolay bir ulaşımın işareti olmaması çelişkilidir. Tam aksine, öz-bilinç aygıtlarının geleneksel taşıyıcıları gibi, modernist ve deneysel filmler de gösterenlerinin bilinmezliğini ve belirsizliğini destekler. Yine de Park'ın filmlerinde öz-bilincin etkisini hafifleten ve karışıklığın kaynaklarını azaltan şey, sağlamlaştırılmış bilinebilirlik ve anlatının iletişimselliğidir.

Özellikle eylemler hakkında sürekli yorum yapan, her şeyi bilen anlatının varlığı diğer türlü kaotik görünebilecek anlatı dünyasında navigasyon aracı olarak işlev görür. Örneğin, Oh Dae-Su'nun nöbetçilere bağırarak tutsaklığının ne kadar süreceğini sorduğu odada kilitli olduğu ilk sahnede, sonradan eklenen anlatıcı sesi, onun odada 15 yıl kalabileceği hakkında hemen bize bilgi verir. Bu, bir yandan çok önemli bir bilgi parçası olarak hikâyenin içindeki tüm tutsaklık aşamasını anlamamıza ve yerini belirlememize yardımcı olur, diğer yandan ise anlatının gerekli bütün bilgileri avucunun içinde tuttuğunun güvencesini verir. Dahası, tutsaklığın uzun ve parçalı oluşu, karışık zamansallığına ve dolayısıyla yüksek derecede öz-bilince rağmen, Oh Dae-Su'nun kendisini mahkûm edenlerin yöntemleriyle ve uygulamalarıyla alakalı detaylı açıklamalar sunan yorumlarının düzenli olarak araya girmesiyle bir arada tutulur, zehirlendiği gazın Rusya'nın Çeçen teröristlere karşı kullandığı gazla aynı olduğu bilgisi gibi.

Aynı zamanda, dış ses, başkahramanların duygusal ve zihinsel hayatlarının göz önüne serilebileceği paralel bir anlatı uzamı haline gelir. Bu, anlatının en uç seviyelerinin[8] birbirleriyle kaynaştığı belirsiz anlatı alanıdır; bir yandan Oh Dae-Su her şeyi bildiğini açığa vuran sonradan eklenen anlatıcı olarak etki eder, diğer yandan ise içsel olarak odaklanılmış sesler, zihninin derinliklerinde neler döndüğünü kavramamızı sağlar.[9] Örneğin, Oh Dae-Su serbest bırakılır bırakılmaz, düşmanının onu tam da 15 yıl önce kaçırdığı yere bıraktığını –eskiden telefon kulübesinin olduğu yere inşa edilmiş binanın çatısı– fark etmesini bizimle derhal paylaşır. Bu bilgi, yer seçiminin garipliğini anında açıklar ve kötü karakterin oyununun özenli planlamasını ortaya çıkarır. Dahası, anlatı sıklıkla karakterin içsel diyaloğuna ulaşmamızı lütfeder ve Seul'un sokaklarında yürürken yeni dünyayla karşılaştığında, düşüncelerini duymamıza izin verir. Bir seferinde, yeni bir argo kelime duyar ve kendi kendine televizyonun ona böyle şeyleri öğretemediğini düşünür, sonrasında 15 yıl boyunca çalıştığı hayali fiziksel idmanın işe yarayıp yaramayacağını merak eder. Bir genç dolandırıcı çetesini dövdükten sonra, gerçekten de işe yaradığını fark eder.

Bu bilgiye sahip olmakla kalmayan ama ayrıca izleyicilerle paylaşan her şeyi bilen anlatının güvenine ek olarak, film, bilgiyi iletmek için birçok farklı aygıt kullanır. Saatlerin ve takvimlerin olması, bize eylemi bitiren çeşitli zaman sınırlarını hatırlatırken kapalı odadaki televizyon görüntülerinin seçimi, yılların geçişini hassasiyetle belirtir. Ayrıca, cep telefonlarının, internet sohbet odalarının, ses kayıtlarının ve fotoğrafların yaygın kullanımıyla, karakterler bilgilerini takas ederler ve birbirleriyle planları ve amaçları hakkında temasa geçerler. Örneğin bulmacanın sonuca götüren, Oh Dae-Su'nun gardiyanından zorla aldığı kasetler vasıtasıyla eklenen bir parçası vardır özellikle; kayıtlı konuşmalar hapishane müdürüne verilen talimatları ortaya çıkarır; kötü karakter

tarafından emredilen uygulamayı tanımlar ve kötü karakterin neden böyle bir şey yaptığıyla alakalı bir ipucu verir. Bu, şahsi olmayan bilgi kaynağı, diğer birçoğunun yanında, anlatının iletişimselliğini artırır ve yavaşça hikâyenin gizemini aydınlatmamıza yardım eder.

Nihayetinde, bu twist anlatının çözülmesi, olay örgüsündeki bütün twistlerin ortaya çıktığı ve bilgi haritalarının doldurulduğu, izleyicinin merakını tamamen gideren uzun bir zincirleme sekansla gelir. Aslında, iki başrol arasındaki son yüzleşme –önceki birçok sahnenin, hem onların hem de bizim ilk tahminlerimizi yeniden gözden geçirmemiz için yeniden oynatılması sırasında– 25 dakikadan daha fazla sürer. Bu ertelenmiş aydınlatıcı bölüm, olayların kronolojik ve nedensel zincirini yeniden kurmaya çalışırken, öz-bilinç tarafını en yüksek seviyeye taşır. İki adamın konuşmasındaki anlatısal bilgi alışverişinden ayrı olarak, anlatı, daha önce de bahsettiğim gibi karakterlerin geçmiş eylemlerine ilişkin bilgiyi, bariz şekilde ulaştıran bölünmüş ekran formunda geriye dönüşler kadar, yaygın kesmeler de kullanır. Bu nokta, anlatının üç niteliğinin de uç noktasını oluşturur ve aşırı özbilincin, aşırı bilinebilirlikle ve iletişimsellikle nasıl paralel gidebileceğine dair güzel bir örnek teşkil eder.

Bu denli uzun sonla, sadece ölüme ve yıkıma yol açabilecek çok yoğun ve dramatik açıklamalar dizisinden sonra film sona erer; Lee Woo-Jin'de fiziksel ölüm ve Oh Dae-Su'da zihinsel ölüm. Anlatının artan bir oranda her şeyi bilmesi ve iletişimselliği, özellikle de bitme anlarında hikâyenin karmaşıklığını nötrleştirmeyi ve sırların ve twistlerin yarattığı gerilimi yatıştırmayı başarır.

Sonuç

Park'ın filmiyle ilgili analizim, bize çağdaş sinemada anlatı karmaşıklığının bazı kilit işleyişlerini tespit etme şansı verdi. Bir

bakıma, karışıklığın etkilerini yumuşatmamıza ve hikâyenin bilgisini ileten ve onu dağıtan anlatının bütün araçlarındaki nedenselliğin, sinematik mekânın ve zamanın işlevlerini analitik olarak tanımlayarak gizemini çözmemize yardım etti. Bütün anlatı seviyelerinde, *İhtiyar Delikanlı* değişik formüller deneyerek ve özellikle çifte ensest ve şiddetli intikam içeren yoğun hikâyelerin dramatize edilme problemlerine yeni çözümler arayarak, film yapımının klasik kurallarından dikkate değer ölçüde sapmış gibi görünüyor. Karakterlerin ve nedensel olaylar zincirinin oluşumu, klasik anlatının bileşimsel ve üretken bazı unsurlarını, intikam peşindeki adamın rolü veya araştırmanın motifleri gibi, her insanın ve her olayın iki yönlü kodlandığı bir Möbius kuşağı yapısında sürükleyerek, sadece yıkmak için ödünç aldı. Benzer şekilde, sinematik mekân, klasik *mise-en-scene* seçeneklerini ve sırasıyla uzamsal montajla ve yoğunlaştırılmış süreklilikle, süreklilik düzenlemesini zenginleştirdi. Ayrıca, anlatı zamanı anlamında, film yapımcısı olayların kronolojisinde birçok boşluk kullandı ve zamanın sürekli aracılık ederek ilerlemesi anlayışıyla sonuçlanan zamansal gösterenleri oldukça rahat bir şekilde yönlendirdi. Bütün bu yenilikçi unsurlar, sinematik ortamların hikâye anlatma kapasitesi için yeni imkânlar keşfederek karışık bir anlatı yarattı.

Diğer yandan, bu anlatıyı bir arada tutan zincir, karakterlerin anlatı etkileşimiyle çok "konuşkan" seslendirme eleştirisi ve eski ile yeni araçların uzun zinciri arasında dağılım gösteren kapsamlı kaynak ağı yoluyla hikâye bilgisinin aralıksız aktarımıdır. Film, izleyicilere eylemin tutarlı anlatımını sunmak ve onların filmin sırlarına erişmelerini sağlamak için artan oranda bilmişlik ve anlatı iletişimselliği arasında büyük bir anlaşma sağlar. Bu yüzden, hikâyenin aşama aşama açıklanmasını ve kapanış jeneriğiyle bilgi uçurumlarının tamamıyla doldurulmasını gerektiren klasik prensipleri kavrayan *İhtiyar Delikanlı*, yeniliğin etkilerini katı ve güvenilir klasik mekanizmalarla birleştirmenin yolunu buldu.

Yine de Park'ın yaratıcı anlatı seçimleri anlaşılabilir; çığır açıcı değiller; bundan çok, klasik normları aşmaya ve yeni araçlarla yeni uzamlarda deney yapmaya çabalayan günümüz film yapımına daha geniş bir modayla uymuş gibi görünüyorlar. Başka bir yerde, uluslararası film yapımcılarına[10] klasik modeli radikal olarak yıkmayan ama oldukça arabulucu gösterim biçimi mantığıyla aşılayan yeni bir yapısal seçenekler dizisi öneren anlatının post-klasik örneklerinin varlığını sorgulamıştım (Thanouli 2006). *İhtiyar Delikanlı*'da beni şaşırtan şey, Güney Koreli film yapımcısının bir yandan bu yeni post-klasik üslubun kurallarına hâkim olurken, diğer yandan bunu özellikle tematik seçimlerde ve fiziksel şiddete gösterilen Güney Kore hassasiyetiyle aşılaması oldu. Belki de post-klasik sinemanın uluslararası kılavuzuyla, bütün cephelerde başarılı bir performansla filmi sağlamlaştıran yerel hikâye malzemesi arasındaki uzlaşmadandır. Belki değildir. Korkarım ki dünya sinemasının sırları, kendilerini bize sunmadan önce anlatı analizlerinden çok kuytu yerlerde araştırma yapmayı gerektiriyor.

Notlar

1. *İhtiyar Delikanlı*'nın gösterime girdiği tarihler neredeyse üç yıla yayıldı, Kasım 2003'te Güney Kore'de gösterime girmesinden en son Venezuela'da Ekim 2006'da gösterime girmesine kadar. http://www.imdb.com/title/tt0364569/releaseinfo
2. *İhtiyar Delikanlı* 2004 Cannes Film Festivali'nde Jüri Büyük Ödülü'nü kazanmıştır, Park'ın konuşması festivalin sitesinde yayınlanmıştır: http://www.festivalcannes.fr/films/fiche_film.php?-langue=6002&id_film=4182985
3. "Klasik anlatı" ya da "klasik film yapımı" terimiyle, David Bordwell'in atölye yıllarına yani 1917'den 1960'a kadar olan zaman boyunca, Hollywood sinemasının anlatı normlarının ve prensiplerinin açıklamasına atıfta bulunuyorum. *Bkz.* Bordwell et al. (1985).

4. Möbius kuşağı anlatı yapısının öne sürdüğü bilişsel meseleler için, *bkz.* Buckland'ın Elsaesser ve Buckland'daki (2002) *Lost Highway* (1997) analizi (bu ciltte tekrar basıldı).
5. Benzer bir bakış açısından, yeni medya kuramcısı Yvonne Spielmann, bu tür dijital görüntüleri "salkımlar" olarak tanımlıyor. Süreç sonucunda açığa çıkan imgeleri karakterize etmek için kullanılan "salkım" terimini müzik teorisinden devşiren Spielmann yoğunluk alanını ele geçirmeyi amaçlar. Şunu fark eder: "Medyadan, özellikle görsel medyadan alınan salkım terimi, çoklu katmanlardan etkilenen farklı görüntülerin ya da unsurların eşzamanlılığı anlamına gelir. Bu salkım zamansal yoğunluğa ya da kaynaşıma yol açar." Bkz. Spielmann (1999, s. 139).
6. David Bordwell'in anlatı teorisine göre, filmsel anlatıdaki sinematik zaman üç değişkenden oluşuyor: Sıra, süre, sıklık. Bkz Bordwell (1985, s. 74-88)
7. Bordwell bir filmin filmsel bilgiyi hem hikâyenin kendisiyle hem de izleyiciyle ilişkili kontrol etme yolunu analiz edebilmek için Meir Sternberg'in (1978) edebi kuramından bazı terimler kullanır.
8. "Anlatı düzeyi" terimini Edward Branigan'ın anlatı analizi ve anlayışındaki çalışmalarında tanımladığı ve geliştirdiği şekilde kullanıyorum. *Bkz.* Branigan (1992), bl 4.
9. Branigan "içsel odaklama"yı (derinlik) düşünceler, hayaller, anılar, halüsinasyonlar vb. oluşan karakterin deneyiminin tümüyle özel ve öznel seviyesi olarak adlandırır (1992, s. 103). Yine de şunu söylemeliyim ki Branigan içsel odaklanmış görüntülere daha çok, seslere çok daha az önem vermişti; bu belki de bütün tasarısının daha özenlice ele alınmasını gerektiren bir meseledir.
10. Anlatının post-klasik üslubunun kökeni, her yönden –ABD, Avrupa, Asya– gelen filmlerde anlatı şeklinin ortaya çıktığı gibi, yalnızca bir tane film yapım geleneğine dayanmaz. Fakat post-klasik örneklemenin klasik normlarına hâkim olmak, teknolojik olarak gelişmiş üretim ortamı ve yüksek seviyede duyarlılık gibi bazı önkoşullarının olduğu inkâr edilemez. Bu unsurlara az gelişmiş ülkelerde rastlamak daha zordur ve bu yüzden film yapımının onların dağarcığında post-klasik anlatı seçimlerini kapsaması muhtemel değildir.

Bibliyografya

Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.

Bordwell, D. 2006. The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies.

Berkeley: University of California Press.

Bordwell, D., Staiger, J. ve Thompson, K. 1985. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and* Mode of Production to 1960. New York: Routledge.

Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.

Elsaesser, T. ve Buckland, W. 2002. Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie *Analysis*. London: Arnold.

Gombeaud, A. 2004. "Old Boy. La cloche de verre." *Positif*, 524 (October): 29-30.

Manovich, L. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Paquet, D. 2005. "The Korean film industry: 1992 to the present," *C. Y. Shin and J. Stringer (ed.), New Korean Cinema* içinde. New York: New York University Press, pp. 32-50.

Spencer, L. 2004. "Revenger's tragedy." *Sight and Sound*, 14, 10 (October): 18-20.

Spielmann, Y. 1999. "Expanding film into digital media." *Screen*, 40, 2 (Yaz): 131-45.

Sternberg, M. 1978. Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction. Bloomington: Indiana University Press.

Thanouli, E. 2006. "Post-classical narration: A new paradigm in contemporary cinema." *New Review* of Film and Television Studies, 4, 3 (Aralık): 183-96.

Katkıda Bulunanlar

Daniel Barratt, Danimarka'da Kopenhag Üniversitesi'nde Görsel Bilişsellik üzerine post-doktora yapmaktadır ve şu anda görsel dikkat, duygu ve medyayla ilgili bir proje üzerinde çalışmaktadır. Doktorasını İngiltere'de Kent Üniversitesi'nde bilişsel film teorisi üzerine yapmıştır (2005'te doktora derecesini almıştır); tezinde film izleyicisindeki duygu sistemi üzerine çok katmanlı bir model tanımlamak suretiyle kurmacanın çelişkisine odaklanır. *Film Studies: An International Review* dergisinin 2004 CCSMI Konferansı'nda sunulan makalelerden oluşan son sayısında (Jonathan Frome'la birlikte) konuk editörlük yapmıştır (Yaz 2006'da yayınlanmıştır).

Gary Bettinson, İngiltere'de Lancaster Üniversitesi'nde Film Çalışmaları Bölümü'nde öğretim üyesidir. *Asian Cinema* ve *Film Studies: An International Review* dergilerinde makaleleri bulunmaktadır.

Warren Buckland, İngiltere'de Oxford Brookes Üniversitesi'nde Film Çalışmaları Bölümü'nde doçenttir. *Directed by Steven Spielberg* (2006); *Studying Contemporary American Film* (2002, Thomas Elsaesser); *The Cognitive Semiotics of Film* (2000); *Film Studies* (1998; 3. ed., 2008) ve *The Film Spectator* (ed., 1995) adlı kitapların yazarıdır. Aynı zamanda *New Review of Film and Television Studies* dergisinin de editörlüğünü yapmaktadır.

Allan Cameron, Avustralya Film Televizyon ve Radyo Okulu'nda araştırmacı ve öğretim üyesi, Melbourne Üniversitesi'nde film çalışmalarında onursal üyeliği vardır. *Modular Narratives in Contemporary Cinema* (Palgrave Macmillan, 2008) adlı kitabın yazarıdır. Karmaşık anlatı ve Hong Kong sinemasıyla ilgili makaleleri sırasıyla *The Velvet Light Trap* ve *Jump Cut*'ta yayınlanmıştır.

Sean Cubitt, Avustralya'da Melbourne Üniversitesi'nde Medya ve İletişim Programı'nda profesör ve yöneticidir. Aynı zamanda İngiltere'de Dundee Üniversitesi Duncan of Jordanstone Koleji'nde fahri profesörlük yapmaktadır. *Timeshift: On Video Culture* (1991); *Videography: Video Media as Art and Culture* (1993); *Digital Aesthetics* (1998); *Simulation and Social Theory* (2001); *The Cinema Effect* (2004); ve *EcoMedia* (2005) adlı kitapların yazarıdır. *Aliens R Us: Postcolonial Science Fiction* dergisinde Ziauddin Sardar'la (2002); *The Third Text Reader*'da Rasheed Araeen ve Ziauddin Sardar'la (2002); *How to Study the Event Film: The Lord of the Rings* dergisinde Thierry Jutel, Barry King ve Harriet Margolis'la (2007) eş editörlük yapmaktadır. MIT yayınlarından çıkan Leonardo Kitap Serisi ve Leonardo/ISAST'da da editördür.

Marshall Deutelbaum, ABD'nin Indiana eyaletinde Purdue Üniversitesi İngilizce Bölümü'nde emeritus profesördür. İlgi alanları, film anlatısı ve görsel mantıktır. Leland Poague'yle birlikte *A Hitchcock Reader* kitabını revize etmiştir. "The Deceptive Design of Hong Sangsoo's Virgin Stripped Bare by Her Bachelors" adlı makalesi *New Review of Film and Television Studies* dergisinde yayınlanmıştır.

Chris Dzialo, ABD'de Santa Barbara'daki Kaliforniya Üniversitesi Film ve Medya Çalışmaları Bölümü'nde doktora öğrencisidir.

Thomas Elsaesser, Hollanda'da Amsterdam Üniversitesi Film ve Televizyon Çalışmaları Bölümü'nde emeritus profesördür. Avrupa sineması, film tarihi ve medya arkeolojisi, Amerikan sineması ve çağdaş medya kuramı üzerine yazdığı makaleler 15'ten fazla dile çevrilmiş ve 200'den fazla derlemede yayınlamıştır. Konuk profesör ve araştırmacı olarak UC Berkeley, IFK Vienna, Sackler Institute Tel Aviv, NYU ve Yale gibi okullarda bulunmuştur. 2006'da İsveç'te Stockholm Üniversitesi'nde Ingmar Bergman profesörü ve 2007'de İngiltere'de Cambridge Churchill Koleji'nde Leverhulme profesörüydü. (Eş) editörlük yaptığı son çalışmalar arasında şunlar bulunmaktadır: *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* (1998); *The BFI Companion to German Cinema* (1999); *The Last Great American Picture Show* (2004); ve *Harun Farocki-Working on the Sightlines* (2004). Yazarı olduğu kitaplarsa şunlardır: *Fassbinder's Germany: History, Identity, Subject* (1996); *Weimar Cinema and After* (2000); *Metropolis* (2000); *Studying Contemporary American Film* (2002, Warren Buckland ile; *Filmgeschichte und Frühes Kino* (2002); *Terror, Mythes et Representation* (2005); *European Cinema: Face to Face with Hollywood* (2005); *Filmtheorie: eine Einführung* (2007, Malte Hagener'le birlikte; İngilizce versiyonu ve İtalyanca çevirisi yayınlanacak) ve *Hollywood Heute* (2008).

Yunda Eddie Feng, Chapman Üniversitesi Film Çalışmaları Bölümü'nden yüksek lisans derecesi almıştır. Halen Austin, Texas'ta yaşamaktadır.

Stefano Ghislotti, İtalya'da Bergamo Üniversitesi'nde sinema tarihi öğretmektedir. 1996'da Stefano Rosso'yla birlikte derleme bir kitap olan *Vietnam e ritorno*'yu (*Vietnam and Back*) ve 2000'de Benvenuto Cuminetti'yle birlikte *Il cinema nella scrittura* (*Cinema in Writing*) kitaplarını yazmıştır. 2003'te *Riflessi interiori. Il film nella mente dello spettatore*'yi (*Inner Reflec-*

tions. The Film in the Mind of the Viewer) yayınlamıştır. Halen filmlerdeki hatırlatıcı yapılar üzerine bir kitap yazmaktadır.

Eleftheria Thanouli, Yunanistan'da Selanik Aristoteles Üniversitesi'nde film çalışmaları öğretmektedir.

Michael Wedel, Hollanda'da Amsterdam Üniversitesi Medya Çalışmaları Bölümü'nde yardımcı doçent doktordur. *Der deutsche Musikfilm: Archäologie eines Genres* (2007) kitabının yazarıdır ve *The BFI Companion to German Cinema* (1999), *Kino der Kaiserzeit: Zwischen Tradition und Moderne* (2002) ve *Die Spur durch den Spiegel: Der Film in der Kultur der Moderne* (2004)'de eş editördür. Erken sinema, Alman film tarihi ve çağdaş Hollywood üzerine yazdığı makaleler birçok derleme kitapta ve *Film History* ve *New German Critique* gibi dergilerde yayınlanmıştır.

DİZİN

Semboller

12 Maymun (12 Monkeys) 241
21 Gram (21 grams) 25, 68, 306
24 57
39 Basamak (The 39 Steps) 262
300 42
2046 24, 32, 230, 233, 234, 236, 237, 238, 239, 240, 254, 255, 256, 257

A

Abbas, Ackbar 218, 231
Acı Ay (Bitter Moon) 48
Ahlak 23, 24, 60, 218, 220, 221, 222, 228, 244
Akıl Oyunları (A Beatiful Mind) 32, 35, 36, 37, 49, 50
Akıl-oyunu filmler 21, 33, 34, 35, 38, 39, 40, 42, 45, 46, 53, 56, 57, 60, 62, 64, 65, 66, 67
Aldrich, Robert 82
Almodovar, Pedro 32
Altın Çiçeğin Laneti (Curse of the Golden Flower) 261
Altıncı His (The Sixth Sense) 31, 36, 54, 97, 98, 100, 102, 104, 105, 106, 108, 110, 114, 117, 119, 120, 122, 123, 130
Altıncı nesil yönetmenler 262
Amenábar, Alejandro 31, 32
Amerikan Güzeli (American Beauty) 31
Amnezi 51, 52
Angel Heart 36
Anlatı 14, 21, 22, 26, 34, 37, 41, 42, 45, 53, 58, 63, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 87, 91, 92, 93, 95, 97, 98, 100, 102, 105, 110, 111, 122, 123, 125, 130, 131, 134, 139, 142, 144, 151, 152, 153, 156, 159, 166, 172, 176, 181, 182, 183, 184, 186, 189, 190, 195, 196, 200, 201, 202, 203, 204, 206, 213, 215, 216, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 228, 230, 233, 234, 235, 236, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 251, 252, 253, 255, 256, 257, 262, 265, 266, 268, 272, 275, 276, 288, 290, 293, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 322,
Anlatıbilim 22, 37, 39, 41, 45
Anlatıbilimci 20, 38, 40, 61
Anlatımsal netlik 23

Anti-Oedipus: Capitalism and Schizoprenia 56
Aristoteles 9, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 26, 324
Arka Pencere (Rear Window) 262, 269
Aronson, E. 102, 104, 125
Arquette, Patricia 74, 85
Aşk Zamanı (In the Moon for Love) 24, 32, 233, 234, 235, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257
aufschreibsysteme (yazı sistemi) 55
Azınlık Raporu (Minority Report) 35, 36, 46, 241

B

Baddeley, A. 99, 125
Bal, Mieke 154, 163
Barnard, P. J. 116
Barratt, Daniel 17, 97, 321
Barr, C. 263, 281
Bartlett, F. C. 100, 125
Bauman, Z. 215, 231
Beller, Jonathan 224, 231
Benjamin, Walter 55, 56, 57, 221, 231
Benn, Gottfried 55
Bergman, Ingmar 33, 39, 323
Berlin 181, 184, 196, 197, 198, 199, 203, 208
Bettinson, Gary 24, 233, 321
Bianco, J. S. 185, 202, 207
Bigger than Life 48
bilgisayarlar 167, 214, 215
bilgisayar oyunları 42, 57, 58, 59, 66, 183
bilimkurgu 213, 214, 233, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 256, 258
bilinç 37, 52, 54, 61, 117, 118, 226, 313, 314, 316
Bilinmeyen Kod (Code Inconnu) 32
bilişsel anlatı kuramı 22, 72
bilişsel film 321
bilişsellik 100, 102, 104, 321
bilişsel mesele 117, 118, 319
Bıçak Sırtı (Blade Runner) 35, 213, 214, 241
Black, J. B. 101, 125
Blake, Robert 79
Boccaccio, Giovanni 40
Bordwell, David 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 185, 186, 187, 188, 189, 195, 201, 205, 207, 244, 245, 257, 258, 303, 304, 307, 308, 313, 318, 319
Borges, J. L. 40
Boş Ev (Bin-Jip, Three Iron) 25, 32
Bower, G. H. 101, 125
Branigan, E. 15, 21, 22, 26, 38, 62, 72, 73, 91, 93, 94, 95, 96, 116, 124, 125, 151, 152, 244, 245, 258, 265, 266
Brunette, P. 249, 258
Buckland, W. 11, 42, 71, 96, 257, 321
Budizm 212, 326

Bugün Aslında Dündü (Groundhog Day) 40
Bukatman, Scott 23, 213
bulmaca filmler 1, 3, 4, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 24, 26, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86, 88, 90, 92, 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116, 118, 120, 122, 124, 126, 128, 130, 132, 134, 136, 138, 140, 142, 144, 148, 150, 152, 154, 156, 158, 160, 162, 164, 166, 168, 170, 172, 174, 176, 178, 182, 184, 186, 188, 190, 192, 194, 196, 198, 200, 202, 204, 206, 208, 212, 214, 216, 218, 220, 222, 224, 226, 228, 230, 234, 236, 238, 240, 242, 244, 246, 248, 250, 252, 254, 256, 258, 262, 264, 266, 268, 270, 272, 274, 276, 278, 280, 284, 286, 288, 290, 292, 294, 296, 298, 300, 302, 304, 306, 308, 310, 312, 314, 316, 318, 320, 322, 324,
Buñuel, Luis 33, 40
Bush, Vannevar 43

C-Ç

çağdaş sinema 9, 11, 30, 43, 66, 152, 202, 316
Cage, Nicholas 156
Cameron, Allan 38, 211, 322
Cannes Film Festivali 302
Çarpışma (Crash) 25, 226, 291, 292, 294, 298, 299, 300
Carruthers, M. 141, 150
Carruth, Shane 32
Caught 47
Cenette, Gérard 161
Cervantes, Miguel de 40
Ceza Sömürgesi 55
Chang Chen 234
Chaplin, Charlie 57
Cheever, John 283
Cheng, Sami 212
Chen Kaige 261, 262
Chen, Kelly 212
Chesterton, G. K. 40
Cheung, Maggie 242, 249, 258
Choi Min-Ski 303
Chomsky, Noam 15
Çifte Tazminat (Double Indemnity) 52
Cilliers, Paul 157
Cinayeti Gördüm (Blow Up) 39
Cinayet Var (Dial M for Murder) 82
Çıldırış (The Jacket) 31
Clooney, George 151
çoklu giriş-noktaları 62
çoklu zaman-çizgileri 37
Çok Şey Bilen Adam (The Man Who Knew too much) 262
Cole, Nat King 254, 255
Collette Toni 98
Conrad, J. 40
Coraci, Frank 153
Critique of Everyday Life (kitap) 193, 208
Cronenberg, David 32, 49

Crowe, Cameron 32
Cubitt, Sean 23, 202, 207, 211, 322

D

Dalgaları Aşmak (Breking the Waves) 32
değişim körlüğü 124
Dehşetin Nefesi (Jacob's Ladder) 36
Deleuze, Gilles 56, 67
Delta Etkisi (Kiss Me Deadly) 82
Demme, Jonathan 30
Denby, D. 11
Dennett, Daniel 151
Deutelbaum, Marshall 24, 25, 283, 322
Dick, Philip K. 35, 72, 73
Diğerleri (The Others) 31, 36, 46, 61
dikkat 11, 15, 22, 23, 34, 56, 67, 91, 96, 98, 99, 104
disiplin 55, 56, 327
doğrusal anlatı 44, 265
doğrusallık 62, 63, 64, 186, 189, 192, 205
Domuzun Kuyuya Düştüğü Gün (The Day a Pig Fell into a Well) 24, 283, 286, 287, 290, 291, 292, 293, 295, 299, 300
Donnelly, K. J. 191, 207
Donnie Darko 32, 35, 37, 39, 41, 50, 51, 54
Dönüş Yok (Irreversible) 137, 153
Doom 42
Douglas, Michael 30
Dövüş Kulübü (Fight Club) 31, 35, 36, 39, 52, 54, 61, 125
Doyle, Christopher 255
Dr. Caligari'nin Odası (The Cabinet of Dr Caligari) 38
du Maurier, Daphne 47
Dzialo, Chris 23, 151, 322

E

Eig, J. 11, 53
Eitzen, Dirk 98, 124
ekran 14, 44, 65, 71, 73, 76, 78, 128, 176, 182, 250, 309, 316
Eliot, T. S. 183
Elsaesser, Thomas 15, 21, 22, 29, 42, 62, 96, 252, 321, 323
Emret Patronum (The Boss of It All) 29
eş-anlılık 41
eş-zamanlılık 41
Evans, O. 183, 202
Everything Bad Is Good for You (kitap) 57
eXistenz 32
Experiment Perilous 47

F

fabula 100, 101, 129, 130, 134 140, 141, 142
Fahrenheit 451 238, 258
Fai, Alan 211
Faulkner, William 15, 16, 40
Feng Xiaogang 261
Feng Yuanzheng 274
Feng, Yunda Eddie 24, 261, 323
film noir 52
Fincher, David 30, 31
FIPRESCI Ödülü 266

Flaubert, G. 40
Flinn, Carly 191, 192, 197
Foster, Marc 153
Foucault, M. 55, 56, 57, 67, 181, 189, 193, 198, 199, 200, 203, 205, 206, 207, 209
foveal (görüntü) 98

G

Garwood, I. 181
Geçen Yıl Marienbad'da (Last Year in Marienbad) 40, 154
Genç ve Masum (Young and Innocent) 262
Gerçeğe Çağrı (Total Recall) 35, 213
Gerçek ve Yalan (F for Fake) 40
geriye dönme 51, 172
Ghislotti, Stefano 18, 22, 23, 127, 323
Ghost World 42
Gide, A. 40
Gizemli Parçalar (The Forgotten) 36, 46
Gizli Ajan (Secret Agent) 262
Gizli Gerçek (What Lies Beneath) 46
Gizli Teşkilat (North by Northwest) 82, 262
Gladwell, Malcolm 58, 59, 62
Godard, Luc 256
Göldeki Kadın (Lady in the Lake) 265
Gondry, Michael 32, 152
Grammophone, Film, Typewriter 56
Grant, Catherine 257
Grodal, T. 102
Guattari, Felix 56
Günah Şehri (Sin City) 42

H

Haggis, Paul 291
Hamlet 212
Hamm-Ehsani, K. 197
Haneke, Michael 32
Hardt, M. 56
Hayata Uyanmak (Waking Life) 32
Heath, S. 208
Hegel, G. 229
Hemingway, E. 16
Henderson, Brian 161, 162
He Ping 261
Herberg, Sepp 183
Hesaplaşma (Paycheck) 31, 35
heterokronik 182, 200
heterotopi 199
heterotopik 181, 182
Hiroshima Sevgilim (Hiroshima mon amour) 40
Hitchcock, Alfred 24, 33, 39, 48, 82, 262, 263, 264, 270, 271, 274
Hitchcock With a Chinese Face (kitap) 269
Hoffman, Dustin 49
Hollywood 25, 27, 29, 32, 42, 45, 46, 61, 62, 63, 68, 69, 115, 151, 164, 171, 175, 176, 177, 221, 259, 265, 291, 292, 301, 319, 320, 323, 324
Homeros 42, 328
Hong Kong 32, 211, 212, 214, 215, 217, 218, 219, 221, 222,

226, 229, 234, 242, 244, 256, 322
Hong Kong Ekspresi (Chungkin Express) 230
Hong Sangsoo 24, 283, 322
Hongsheng, Jia 267
Howard, Ron 32
Howitt, Peter 32, 40, 152
Hunter, L. 159, 178

I-İ

İhanet (Betrayal) 137
İhtiyar Delikanlı (Oldboy) 6, 25, 32, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 315, 317, 318, 319
iletişimsellik 244, 250, 313, 329
imge 45, 67, 145, 147, 150, 177, 196, 309
inkâr 52, 53, 54, 227, 237, 320
Inland Empire 25, 26, 302
ipuçları 19, 24, 54, 58, 74, 91, 156, 245, 254, 305
İspanyol Mahkum (The Spanish Prisoner) 37

J

Jaeckel, A. 181
James, Henry 47
John Malkovich Olmak (Being John Malkovich) 151, 152
Johnson, Steven 57, 58, 59, 62
Jones, David Hugh 137
Jonze, Spike 31
Joo, J. 287, 299
Joyce, James 40

K

Kafka, F. 55
Kahraman (Hero) 261
kaos 37, 202
Kaplan ve Ejderha (Crouch Tiger, Hidden Dragon) 261
Karanlık Şehir (Dark City) 26, 35
karmaşık öykü 11, 12, 13, 18, 151
karmaşık öykü anlatıcılığı 9, 11, 12, 14, 17, 19, 24, 37, 38, 39
Kaufman, Charlie 5, 23, 31, 32, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 162, 163, 164, 167, 170, 171, 172, 175, 176, 178
Kaybolan Kadın (The Lady Vanishes) 262
Kayıp Otoban (Lost Highway) 17, 22, 31, 32, 35, 71, 72, 73, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 95, 96
Keaton, Buster 57
kehanet 37
Kelebek Etkisi (Butterfly Effect) 26, 37, 185
Kelly, Richard 32
Kieslowski, Krzysztof 40, 62
Kim, Jinhee 286
Kim ki Duk 32
kimlik 22, 32, 37, 46, 54, 61, 143, 213, 216, 217, 219, 267, 278
Kimura, Takuya 234
Kinder, Marsha 164
King Kong 42
Kittler, Friedrich 56
klasik çağ 57
Klein 141

kodlar 329
Koepnick, Lutz 196
Kohn, N. 154
komplo teorileri 47, 48, 54, 329
kontrol 20, 21, 25, 37, 55, 56, 57, 58, 59, 80, 92, 132, 138, 155, 156, 187, 213, 234, 245, 292, 302, 307, 312, 319
Konuş Onunla (Talk to Her) 32
korku filmi 32
Kör Talih (Blind Chance) 26, 40, 188
Koş Lola Koş (Lola rennt) 17, 23, 32, 40, 41, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 195, 196, 197, 199, 201, 202, 203, 204, 216, 302
Köstebek (The Departed) 228
Köy (The Village) 32, 36, 46
kriz heterotopisi 198
Krzywinska, T. 42, 237
kült 30, 63, 66, 184
kültürel yapılar 54
küreselleşme 25, 301
Kurosawa, Akira 33, 39
Kutsal Savaşçılar (Warriors of Heaven and Earth) 261
Kuzuların Sessizliği (Silence of the Lambs) 30, 32, 60
Kwak, Han Ju 287, 299

L

Lanetli Tepe (Silent Hill) 42
Lang, Fritz 33, 39
Lau, Andrew 211
Lecter, Hannibal 30, 60
Lee, Ang 261
Lefebvre, Henri 182, 189, 192, 193, 194, 195, 199, 200
Leung, Tony 212, 234, 242, 249
Levinas, E. 227, 229
Li Bingbing 274
Li, Gong 234
Linklater, Richard 32
Liquid Modernity (kitap) 215
Lloyd, Harold 57
Loftus, Elizabeth 101
Lookeyler 29, 33, 34, 54
Lost 57
Lu, Sheldon 217
Lütfen Beni Öldürme (Stranger Than Fiction) 153
Lynch, D. 17, 22, 31, 54, 62, 69, 71, 72, 91, 92, 94, 95, 96

M

Macguffin 264
Mamet, D. 37
Mann, P. 40, 181, 184, 185, 187, 188, 190, 200, 201, 203
Manovich, Lev 308, 309
Matrix (The Matrix) 26, 32, 35, 39, 214
Maybury, John 31
May, Joe 116
Medem, Julio 32
melodram 24, 233, 237, 241, 242, 244, 245, 248, 251, 252
Memento 5, 16, 17, 18, 23, 31, 32, 35, 39, 46, 51, 52, 55, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 137, 139, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 153
Mendes, Sam 31

Metz, C. 159, 161, 172
Michon, P. 203, 209
mikro güç politikaları 55
Miller 99
mimesis 12, 17
mise-en-scène 9, 101, 159, 235, 269
Mittell, Jason 38
Möbius kuşağı 306, 317
Montgomery, Robert 265
Mor Kelebek (Purple Butterfly) 24, 261, 263, 264, 265, 266, 274, 276, 277, 278, 279
Morley, David 212
Moss, Carrie-Anne 130
Mota, M. 154
motivasyon 119, 122, 234, 240, 255, 330
Mulhall 62

N

Nabokov, V. 40, 201
Nakamura, Toru 274
Neale 237
nedensellik 13, 14, 202, 288, 302, 306, 330
Negri 56
Nelson, Ted 43
Neo-barok filmi 202
neo-noir 52
nihilizm 45, 330
Noe, Gaspar 137
Nolan, Christoper 23, 31, 127, 153

O-Ö

Oedipus 13, 14, 56, 61, 331
Ohmann, R. 15, 16
Olağan Şüpheliler (The Usual Suspects) 26, 31, 39
Ölümcül Deney (Resident Evil) 42
Ölümcül Oyunlar (Funny Games) 32
Ölüm Korkusu (Vertigo) 262, 269, 270, 271
Ölüm ve Bakire (Death and the Maiden) 48
optik bilinçaltı 55
Orlean, Susan 156, 158, 159, 160, 161, 175
Osment, Haley Joel 97
oyun 30, 31, 34, 37, 42, 59, 67, 129, 185, 199, 240, 250, 256, 267, 272, 304, 315
oyun kuramı 12, 37
oyun teorisi 42, 49
Oyun (The Game) 26, 30
öznellik 53, 54, 61, 182, 213, 226, 331

P

Palmer, Jerry 263
Pantoliano, Joe 132
Paramparça Aşklar ve Köpekler (Amores Perros) 26
paranoya 46, 54, 120, 331
Park Chan-Wook 25, 32 301, 307
Parlayan Hançerler (House of Flying Daggers) 261
Pasolini, P. P. 154
patoloji 47, 51, 331
Pearce, Guy 130
Pehla, K. 34

Penceredeki Kadın (Woman in the Window) 39
peplegmenos 13, 14
persona 39, 224
perspektivizm 37, 331
Pinter, Harold 137
Pitt, Brad 30
Poetics [Poetika] 12
Polanski, Roman 48, 49
post-endüstriyel 58
post-klasik 17, 63, 318
postmodern 178, 202, 213, 224,
Pragmatik Poetik 24, 283
Proust 40, 151, 163
Pullman, Bill 72

R

Rashomon 39
Rastlantının Böylesi (Sliding Doors) 25, 26, 32, 40, 152, 306
Ray, Nicholas 48
Rebecca 47
Resnais, Alain 33, 40, 154
rhythmanalysis 182
Rilke, Rainer Maria 55
Risk Toplumu 52
Robinson, Michael 287
Rubin 263
Ruiz, Raul 151
Rushkoff, Douglas 62
Ryall, T. 262

S-Ş

Saatler (The Hours) 26, 306
Sacks, Raphael 72
Sahne Korkusu (Stage Fright) 39
Saklı, (Caché) 32, 46
Sangsoo, Hong 24, 283, 322
Sankey, D. 35
Sapık, (Psycho) 84
sapma heterotopisi 198
Savaş Tanrısı (Lord of War) 226
Schlipphacke, H. 198
Scorsese, Martin 228
Scott, Tony 153
Secret Beyond the Door 47
şeffaflık 61, 64, 222
senaryo 23, 111, 137, 155, 157, 159, 160, 170, 171, 172, 177, 227, 257, 279, 284
Se7en 30
Shyamalan M. Night 31, 97, 98, 102, 105, 109, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 123, 130
Sil Baştan (Eternal Sunshine of the Spotless) 23, 32, 152, 154, 164, 165, 166
Silbergeld (Jerome) 269, 270, 271, 272
simgesel 43, 44, 48, 59, 61, 197, 235
Simons, J. 42, 109
Sinematik öykü anlatıcılığı 38, 42
Singer, Byran 31
şizofreni 46, 51
Sloterdijk, Peter 55
Smith, Murray 41, 62, 102, 124, 257
Soğuk Savaş 43, 49
Şölen (The Banquet) 261
Söz (The Promise) 261
Spielberg, Steven 321
Staiger, J. 11, 38

Starling, C. 30
Sternberg 154, 155
Sterne, Lawrence 40
Stewart 45
Super City 266
Süper Kumanda (Click) 153
sürprizli filmler 38
Suzhou Nehri (Suzhou River) 6, 24, 261, 263, 264, 265, 266, 267, 269, 270, 271, 272, 273, 275, 277, 279, 281
Syriana 226
syuzhet (olay örgüsü) 20, 100, 101, 114, 157

T

Tan, Ed 117
tatminsiz zaman 23, 153, 156, 167
Tehlikeli Aklın İtirafları (Confessions of a Dangerous Mind) 151
temsil 11, 17, 19, 20, 21, 35, 44, 52, 54, 59, 63, 64, 65, 83, 90, 93, 98, 118, 140, 145, 147, 175, 184, 198, 199, 204, 216, 218, 225, 230, 248, 257, 269
Tersyüz (Adaptation) 23, 31, 152, 154, 156, 157, 158, 164, 165, 175, 176
Thanouli, Eleftheria 25, 301, 318, 324
The Locket 47
The New Yorker 283
The Orchid Thief 156
The Production of Space (kitap) 193
The Sopranos 57
Theweleit 55
Thompson, K. 40, 41
Time Regained 151, 154
Tirard 242
Todorov, Tzvetan 246
Too Many Ways to be No. 1 26
Töteberg, T. 181, 190, 196
travma-teorisi 53
Trendeki Yabancı (Strangers on a Train) 82
Trier, Las von 12, 29, 32, 33, 34, 54
Truffaut, François 30, 238, 256
Truman Show 30, 31, 35
Tsang, Eric 212, 220
Tulving, Endel 129
Turner, T. J. 101
twist körlüğü 22, 97, 105, 333
Tykwer, Tom 32, 40, 181, 186, 190, 196, 197, 199, 201, 202, 203

U-U

Uçan Daire (Flight of the Navigator) 157
Üç Defin (The Three Burials of Melquiades Estrada) 306
Uçuş Planı (Flight Plan) 36, 46, 47
Ufuk Faciası (Event Horizon) 157
ütopyalar 198, 200
uzam-zamansal aralıklar 23, 181
uzam-zamansal gerçeklik 18
Uzay Yolu IV: Eve Yolculuk (Star Trek IV) 157

V

Vadim O Kadar Yeşildi ki (How Green Was My Valley) 161
Vanilla Sky 26, 32
V for Vendetta 42
video oyunu 291
Virilio 223

W

Wachowski, Larry 214
Wahlberg, Donnie 105
Wai-Ka-Fai 40
Walters, B. 255
Wartenberg, T. 62
Wedel, Michael 17, 23, 181, 324
Weir, Peter 30
Welles, Orson 33, 40
Williams, Olivia 98
Willis, Bruce 97, 130
Wilson, George 61
Wong, Anthony 212
Wong Faye 234
Wong Kar-Wai 32
Woolf, Virginia 40

X-Y

X Dosyası The X-Files 57
Yağmur Adam (Rain Man) 49
Yau, Esther 215, 221
Ye, Lou 24, 261, 262, 263, 264, 265, 267, 269, 270, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279
Yeni Kore Sineması 286, 287
Yürek Burgusu (The Turn of the Screw) 47
Yurttaş Kane (Citizen Kane) 40

Z

Zaman Kaydı (Time Code) 302
zamansal doğrusallık 25
zamansallık 41, 45, 157, 158, 188, 192, 193, 204, 241
Zemeckis, Robert 63
Zhang Yimou 261, 262
Zhang Ziyi 234, 274
Zhou Xun 267
Žižek, Lynch 62
Zor Ölüm (Die Hard) 42

Bulmaca filmler temelde birer "akıl-oyunu" olma özelliği taşırlar. Şizofren, hafızasını yitirmiş, güven vermeyen anlatıcılar ya da ölü karakterlerle aklımızı karıştırırken, klasik-olmayan eylemleri ve olayları, klasik-olmayan karakterlerin gözünden izleriz. Zamansal döngüler ve parçalanmış uzay-zaman gerçekliğini bir anlatı biçimi olarak kullanan bu filmler, farklı gerçeklik düzeyleri arasındaki sınırları bulanıklaştırır, anlatımlarında boşluklar, aldatma, labirent yapılar, güvenilmez anlatıcılar ve aleni tesadüfler kullanır.

Kuzey Amerika, Avrupa ve Asya sinemasından, *Kayıp Otoban, Altıncı His, Memento, Koş Lola Koş, 2046* ve *Aşk Zamanı, İhtiyar Adam* gibi geleneksel film yapım pratiklerinin dışındaki filmler üzerinden farklı bir okuma yapan *Bulmaca Filmler*, Amerikan bağımsız sinemasını, Avrupa ve uluslararası sanat filmlerini ve avangart sinemanın bazı tarzlarını, hikâye anlatımlarının benzerliği temelinde birleştiriyor.

Sinema izleyicilerinin hep daha fazlasını aradığı günümüzde *Bulmaca Filmler*, onların günümüzün heyecan ve belirsizliğini yakalayan bu anlatım biçimine ayak uydurmasını sağlayacak.

internet satış:
saykitap.com

20 TL

ISBN 978-605-02-0393-6

9 786050 203936

SAY YAYINLARI